IL GIUOCO DEGLI SCACCHI

Digitized by Google

DELLO STESSO AUTORE

Teoria e Pratica del giuoco degli scacchi. Trattato completo esposto per mezzo di esempi pratici. Quattro volumi . . . . . L. 34 —

Trattato completo dei finali di partita. Con più di 1000 studi . . . . . 10 —

Indice delle varie aperture. Esposto in tavole sinottiche al 12° e 15° tratto . . . . . 2 —

Il quarto torneo scacchistico italiano in Venezia. 1883 . . . . . 6 —

Il quinto torneo scacchistico italiano in Roma. 1886. 8 —

Manuale teorico-pratico del giuoco degli scacchi pei principianti *(esaurito)*.

L'ultima teoria e pratica del giuoco degli scacchi. Trattato completo delle ultime novità. Con più di 1500 partite dei migliori maestri, dal 1890 al 1913. 16 —

Digitized by Google

CARLO SALVIOLI

IL

GIUOCO DEGLI SCACCHI

DI

GIOACHINO GRECO DETTO IL CALABRESE

illustrato coi giuochi

DI CESARE POLERIO ED ALTRI

AGGIUNTAVI

la completa teoria del mezzo e del finale della partita

MANUALE TEORICO-PRATICO PEI PRINCIPIANTI

LIVORNO
RAFFAELLO GIUSTI, EDITORE
LIBRAIO-TIPOGRAFO
1913

Digitized by Google

La presente edizione di cui è proprietario l'editore Raffaello Giusti è posta sotto la tutela delle vigenti leggi. L'autore si è riservato ogni diritto di traduzione.

Livorno, Tipografia G. Meucci e C.

Digitized by Google

PREFAZIONE

Questo libro che avrebbe dovuto esser la seconda edizione del nostro *Manuale teorico-pratico del giuoco degli scacchi* pei principianti è invece riuscito un libro nuovo!

E questo lo abbiamo voluto espressamente!

Libri, dedicati ai principianti, che insegnano a giuocare agli scacchi ce ne sono molti! Troppi, forse! Ma, sinceramente non ne conosciamo alcuno che insegni a *giuocare bene*. Si insegnano i primi movimenti; si ripetono dei precetti generali; si offrono molte partite con note più o meno insulse; si presenta una teoria delle aperture più o meno razionale, sempre monca ed aridissima; si raffazzona alla meglio una teoria dei finali — e poi si pronunzia il famoso « Messo t'ho innanzi, omai per te ti ciba » — che nei libri pei principianti di tutti i paesi, è sempre detto troppo presto!

Questo libro nella sua nuova edizione avrebbe appunto la pretesa di insegnare un po' più profondamente a *giuocare bene*, e non soltanto a giuocare!

Nell'arduo cammino della scienza scacchistica il principiante non deve mai essere abbandonato a se stesso. Almeno sul principio egli deve sempre essere

1961-2

Digitized by Google

guidato a mano. Solo quando tocchi la prima tappa del difficile viaggio, quando a lui si apra un orizzonte chiaro e sereno, e la meta fissata come ultimo termine, se voglia proseguire, gli apparisca raggiungibile pianamente, senza inciampi, senza lacune — solo allora potrà essere lasciato a se stesso!

In questo libro, appunto, ci siamo proposti di guidare a mano il principiante sino alla prima tappa del suo cammino, — là dove cioè, munito di una saggia teorica generale del giuoco potrà arrestarsi, — o aspirando a più elevati orizzonti potrà con piede sicuro, scegliere da se la sua via, e proseguire!

E come per ben parlare e bene scrivere si studiano e si commentano gli autori di bello stile incominciando dai più facili per salire ai più elevati; come per ben apprendere a suonare uno strumento difficile si seguono i corsi e gli studi dei classici scrittori di esso, — così abbiamo voluto far noi pure scegliendo uno scrittore geniale del quale abbiamo voluto trascrivere e coordinare tutti i giuochi commentandoli, illustrandoli e completandoli in modo di farne un corso classico da servire alla piana e saggia istruzione elementare del nostro giuoco.

E abbiamo scelto il Greco!

I giuochi di Gioachino Greco sino dal loro primo apparire furono sempre la delizia di quanti si dedicarono al giuoco degli scacchi. Il brio, la vivacità, la scorrevolezza delle partite, la ricchezza, la varietà, la naturalezza delle combinazioni svolte in esse, danno ancora oggi alla maggior parte di quei giuochi una attrattiva spesso superiore a quella che offrono moltissime delle partite moderne. Specialmente quei giuochi devono colpire ed arrestare le giovani fantasie dei prin-

Digitized by Google

cipianti! La relativa accessibilità delle combinazioni, lusingata da una spontaneità elegante, deve necessariamente attrarre lo studio del principiante, che il più delle volte non sa, nè può giungere alle astruserie ed alla profondità della strategia moderna!

Perciò il trattato del Greco, fu il libro più fortunato e il più diffuso che si conosca negli scacchi. Le sue edizioni a cominciare dalla prima del 1619 di Roma (la sola italiana, impressa però in francese) superano la cinquantina! L'Italia rimase estranea a questo grande movimento letterario dovuto all'ingegno di un suo figlio, e peggio ancora non volle riconoscere il valore e il pregio di un libro cui tanto omaggio tributarono gli stranieri, — sia pure perchè i giuochi del Greco seguono tutti le regole d'oltremonte, ben diverse dalle regole del giuoco che vigevano allora in Italia.

L'Italia ha avuto questo torto, di non sapere apprezzare al suo giusto valore un autore, i di cui pregi dovevano gli Italiani essere i primi a rilevare ed ammirare! Non basta la giusta teoria delle prime sei od otto mosse di apertura per formare un giuocatore, ma è necessaria la completa educazione dello stile e ciò non si può ottenere che studiando il mezzo delle partite, ed esaurendo completamente le combinazioni iniziate. Questo fa sempre il Greco, il quale nel suo trattato presenta un insieme di partite e non una raccolta di varianti di aperture come fanno i suoi successori, tranne il Philidor. E questo è il maggior pregio dei libri dell'uno e dell'altro, pregio che li rende preferibili a tanti altri che li seguirono e li fa ancora vivi e degni di studio, mentre dormono polverosi nelle biblioteche i trattati degli altri!

Digitized by Google

Al libro del Greco si fece un grave appunto. « Il « difetto massimo di questo libro, (scrive il nostro « Ponziani, — che il cielo glielo perdoni), consiste « nell'avere i suoi attacchi basati sul falso, facendo « che in fine soccomba chi per natura di giuoco do- « vrebbe riuscire vincitore. Un tale sistema irrego- « lare non lascia noverare fra i maestri questo scrit- « tore... ecc. ecc.! » Ciò è troppo. L'appunto è giusto, e il libro del Greco abbandonato ad un principiante senza opportuni commenti, può riuscire pericoloso, perchè lo abituerebbe ad un giuoco avventuroso, ai fatui attacchi, alle combinazioni sbagliate — il che oggi non regge più nella pratica, — e creerebbe così un cattivo giuocatore! Ma per quanto esatto l'appunto, poco toglie al valore del libro il quale ben a ragione può considerarsi al pari del libro del Philidor il trattato più importante che sia uscito dalla penna di un solo ingegno!

Abbiamo detto penna e non cervello, e con intenzione! Giacchè (e questo il Ponziani non lo sapeva; altrimenti chissà quali altri gravami avrebbe fatto pesare sul povero Greco!) il plauso che merita il libro scritto dal Greco, non gli è dovuto che in piccola parte! Egli realmente non fece che raccogliere un certo numero di partite le quali si trovano quasi tutte nei manoscritti di Cesare Polerio da Lanciano, — le analizzò, le svolse nelle loro combinazioni finchè le riunì nel suo libro — lasciandovi il suo nome senza far parola delle fonti da dove erano tratte! Sarebbe quindi a Cesare Polerio da Lanciano che spetterebbero nella massima parte l'onore e il plauso del libro che porta il nome del Greco, — senonchè anche il merito di questo secondo maestro può riguardarsi con

Digitized by Google

una lente ristringente, quando si pensi che quasi tutti i giuochi dei suoi manoscritti (se ne conoscono otto) rappresentano partite effettivamente giuocate tra i grandi maestri (e ne cita quasi sempre il nome) di allora, raccolte alla buona e poveramente analizzate!

I giuochi di Greco hanno quindi anche una importanza storica perchè nel loro insieme rappresentano lo stile e la teoria dei giuocatori più celebri della fine del secolo XVI e del principio del XVII e ci offrono una raccolta di partite giuocate effettivamente da quei primi campioni.

Noi siamo i primi a pubblicare in Italia il trattato del Greco; non potendosi tener conto dell' inserzione, senza note, che ne fece l' Usigli nella sua voluminosissima *Miscellanea*. E lo diciamo senza modestia, riteniamo sia questa pubblicazione ben superiore a quante la precedettero all'estero! Essa è dedicata ai principianti — perchè copiosamente annotata perchè sono sempre rilevati gli errori, — e corretto lo stile laddove ci è sembrato manchevole! Miglior corso teorico-pratico di studi preparatorî ad un rapido e razionale progresso, il principiante non può desiderare. Seguendoli con assiduità e con diligenza egli vi troverà sempre l' istruzione ed il diletto che probabilmente non saprà trovare in altri trattati a lui dedicati. E quando studiando coscienziosamente tutte le partite che noi gli presentiamo sarà giunto all'ultima di esse, si convincerà con compiacenza di quanto tesoro di cognizioni pratiche avrà arricchito il suo stile!

Questa parte che è la più importante del nostro libro abbiamo voluto renderla apprezzabile anche a chi non è principiante. Perciò abbiamo sempre messo a raffronto i giuochi di Greco con quelli del Polerio,

Digitized by Google

inserendo nelle note tutti quei giuochi di Polerio che abbiamo trovati interessanti e sono la più parte! Non abbiamo dimenticato in pari tempo di illustrare certi punti teorici con opportune riferenze alla teoria moderna usate parcamente per non togliere al trattato il profumo del suo tempo, e coll' inserzione di varianti di altri maestri antichi poco conosciuti; avendo così voluto raccogliere in un insieme omogeneo tutto quanto si può ancora studiare della antica teoria e della pratica antica. E crediamo senza esitazione che anche un esperto e provetto giuocatore potrà così rivedere con piacere sullo scacchiere un saggio pratico e teorico dei giuocatori di altro tempo, — precisamente come un intelligente musicista sente, anche adesso, con piacere cantare un madrigale del seicento, e suonare una fuga di Bach, o una sonata di Clementi!

Tutto il resto di cui è ricco questo libro è assolutamente nuovo ed estraneo al trattato del Greco, al cui tempo era assai deficiente la teorica generale del giuoco, e non esisteva ancora una teoria dei finali. E questo resto è necessario complemento ad un completo manuale teorico-pratico pei principianti. Ma il libro nel suo complesso è sempre un libro elementare, — sufficiente a far entrare il principiante pienamente nello spirito del giuoco, — sufficiente a far di lui un giuocatore più che mediocre, ma che, non può servirgli (e questo fu il nostro principale obbiettivo, scrivendolo) che come un corso classico d'introduzione agli studi più profondi e più severi della teoria moderna sui quali, qualora aspiri a salire ai primi gradi, dovrà ricorrere ad altri libri — anche nostri.

Venezia, Luglio 1913.

C. Salvioli.

Digitized by Google

ERRATA-CORRIGE.

Pag.	x	linea	30	*in luogo di*		sui	*va*	pei
„	105	„	11	„	„	CD	„	PD
„	120	„	10	„	„	d4-e5	„	d4-d5
„	~~ivi~~	„	25	„	„	qualche	„	questo
„	124	„	20	„	„	Ac8 × g4	„	Ac8 — g4
„	134	„	17	„	„	Cf6 — ~~e~~4	„	Cf6 × ~~e~~4
„	144	„	3	„	„	f7-f6	„	f7-f5
„	307	„	8	„	„	risulta la	„	risulta
„	307	„	9	„	„	tutta	„	tutta la
„	307	„	24	„	„	tecnico	„	teorico
„	311	„	2	„	„	7. Ad2;	„	7. Ad2, A × d2;
„	325	„	13	„	„	fatto	„	fatta

Digitized by Google

Digitized by Google

INDICE

PREFAZIONE . . . . . *Pag.* VII

PARTE PRIMA. — **Principi elementari.**

CAPITOLO I. — Movimento dei pezzi . . . . . „ 1
CAPITOLO II. — Spiegazione delle parole più comuni nel Giuoco degli Scacchi . . . . . „ 8
CAPITOLO III. — Leggi del giuoco . . . . . „ 19

PARTE SECONDA. — **Teoria generale del giuoco.**

CAPITOLO I. — Indole del giuoco . . . . . „ 25
CAPITOLO II. — L'Apertura . . . . . „ 28
CAPITOLO III. — Il mezzo della partita . . . . „ 41
CAPITOLO IV. — Il finale . . . . . „ 53
CAPITOLO V. — Differenti attività dei pezzi . . „ 60
Sezione *A*) - Il Re . . . . . „ 61
Sezione *B*) - La Donna. . . . . „ 64
Sezione *C*) - La Torre . . . . . „ 67
Sezione *D*) - L'Alfiere . . . . . „ 69
Sezione *E*) - Il Cavallo. . . . . „ 72
Sezione *F*) - I Pedoni . . . . . „ 74

Digitized by Google

PARTE TERZA. — Teoria delle aperture.

INTRODUZIONE. . . . . Pag. 85

CAPITOLO I. — Apertura del Cavallo di Re. . . „ 89

Sezione I - Giuoco piano. Partita I . . . . . „ 92

„ „ „ „ Partita II. . . . . „ 98

„ „ „ „ Partita III . . . . . „ 102

„ „ „ „ Partita IV . . . . . „ 107

„ „ „ „ Partita V. . . . . „ 111

„ „ „ „ Partita VI . . . . . „ 118

„ „ „ „ Partita VII . . . . . „ 123

Sezione II - Altre aperture di Cavallo di Re. Partita I. Difesa dei due Cavalli . . . . . „ 129

„ „ Partita II. Partita russa . . . . . „ 134

„ „ Partita III. Partita Philidor . . . . „ 137

„ „ Partita IV. Controgambitto Greco. . . „ 143

„ „ Partita V . . . . . „ 148

„ „ Partita VI. . . . . „ 150

„ „ Partita VII. Partita Ruy Lopez . . . „ 154

APPENDICE I . . . . . „ 159

§ 1. Gambitto di Evans . . . . . „ ivi

§ 2. Gambitto scozzese. . . . . „ 162

§ 3. Partita dei due Cavalli . . . . . „ 164

§ 4. Partita Ponziani . . . . . „ 165

CAPITOLO II. — Apertura d'Alfiere di Re . . . „ 166

Partita I . . . . . „ ivi

Partita II. . . . . „ 172

Partita III . . . . . „ 176

Partita IV. Partita berlinese . . . . . „ 179

Partita V. Controgambitto Greco. . . . . „ 190

APPENDICE II . . . . . „ 193

§ 1. Partita dei Pedoni centrali . . . . . „ ivi

§ 2. *a*) Gambitto del centro. *b*) Gambitto svedese . „ 194

Digitized by Google

§ 3. Partita Alapine . . . . . *Pag.* 195
§ 4. *a*) Partita viennese. *b*) Gambitto Steinitz. *c*) Gambitto Hampe-Allgayer. *d*) Gambitto Pierce . . . „ 196

CAPITOLO III. — Gambitto di Re . . . . . „ 200
Sezione I - Gambitto rifiutato. Partita I . . . . „ 206
„ „ „ „ Partita II . . . . „ 209
„ „ „ „ Partita III . . . . „ 211
„ „ Controgambitto irregolare. Partita IV. . „ 217
Sezione II - Gambitto accettato. Partita I. Difese irregolari . . . . . „ 219
„ „ Partita II. Gambitto Greco. . . . . „ 227
„ „ Partita III. Gambitto Salvio . . . . „ 234
„ „ Partita IV. Gambitto Muzio . . . . „ 242
„ „ Partita V. Gambitto Kieseritsky . . . „ 246
„ „ Partita VI. Gambitto d'Alfiere. . . . „ 253
„ „ Partita VII. Gambitto d'Alfiere . . . „ 260
„ „ Partita VIII. Gambitto d'Alfiere . . . „ 262

CAPITOLO IV. — Aperture di giuoco chiuso. . . „ 267
Giuochi irregolari. Partita I. Difesa francese . . . „ 272
Partita II. Fianchetto di Donna . . . . . „ 277
Partita III. Difesa siciliana . . . . . „ 279
Partita IV. Controgambitto del centro . . . . . „ 283
Partita V. Partita del Pedone di Alfiere di Re . . „ 286
Partita VI. Gambitto di Donna . . . . . „ 288
Partita VII. Gambitto di Donna . . . . . „ 295

PARTE QUARTA. — La Partita.

CAPITOLO I. — Partite di giuoco chiuso . . . . „ 310
Partita I. Partita d'Alfiere di Re (*Philidor*) . . . „ ivi
Partita II. Gambitto di Donna rifiutato (*Pillsbury-Showalter*) . . . . . „ 313
Partita III. Gambitto di Donna rifiutato (*Pillsbury-Schlechter*) . . . . . „ 317

Digitized by Google

Partita IV. Gambitto di Donna rifiutato (*Zukertort-Steinitz*) . . . . . *Pag.* 320
Partita V. Apertura irregolare (*Anderssen-Morphy*) . „ 325
Partita VI. Apertura irregolare (*Tchigorine-Tarrasch*). „ 329
Partita VII. Giuoco piano (*Lasker-Steinitz*) . . . . „ 332
Partita VIII. Partita Ruy Lopez (*Maroczy e Schlechter-Fändrich e Kaufman*) . . . . . „ 337
Partita IX. Partita Ruy Lopez (*Janowski-Malthan*) . „ 340
Partita X. Partita Ruy Lopez (*Lasker-Janowski*) . . „ 344

CAPITOLO II. — Partite di giuoco aperto . . . „ 347

Giuoco piano. . . . . *Pag.* 347, 348, 372, 373
Gambitto Evans. 355, 356, 380
Gambitto Evans rifiutato 356
Difesa dei 2 Cav. (*Lange*). 377
Partita russa (*Petroff*) 350, 375
Partita Philidor. 350
Controgambitto del PD. 349
Controgambitto Greco 354
Partita Ruy Lopez 351, 362, 365, 374
Partita dei 4 Cav. 364
Gambitto scozzese 360
Partita Berlinese 365, 374
Gambitto del centro 352
Gambitto svedese 364
Partita Viennese 353, 363, 373
Gambitto Steinitz 369
Gambitto Hampe Allgayer. 376
Gambitto di Re rifiutato 358, 359, 360
Gambitto Cunningham 354
Gambitto Kieseritsky 371, 377
Gambitto Allgayer 367, 371
Gambitto Muzio. 368, 378
Gambitto d'Alf. di Re. 351, 378, 379
Difesa francese 357, 366, 369
Difesa siciliana 380
Gambitto di Donna rifiutato 363, 372, 377

Digitized by Google

Partita Olandese . . . . . *Pag.* 353
Controgambitto Cavallotti 358
Partita Caro-Kann 381
Partita del PAR 361
Gambitto From 370

CAPITOLO III. — Tranelli, stratagemmi, combinazioni . . . . . *Pag.* 382

§ 1. Tranelli e stratagemmi nei primi tratti delle Aperture. . . . . „ 383
§ 2. Tranelli semplici nel mezzo della Partita. . . „ 388
§ 3. Combinazioni. *a*) Il Re . . . . . „ 392
b) La Donna . . . . . „ 394
c) La Torre . . . . . „ 396
d) L'Alfiere . . . . . „ 398
e) Il Cavallo . . . . . „ 400
f) I Pedoni . . . . . „ 402
g) Pedoni spinti all'ottava casa . . . . . „ 404
h) Combinazioni di giuoco patto . . . . . „ 406
i) Combinazioni di liquidazione . . . . . „ 408
l) Altre combinazioni . . . . . „ 410

PARTE QUINTA. — Il Finale.

INTRODUZIONE. . . . . „ 415
CAPITOLO I. — Finali di esito forzato. . . . . „ 418

§ 1. Re e Donna contro Re solo. . . . . „ 419
§ 2. Re e Torre contro Re solo . . . . . „ 420
§ 3. Due Alfieri contro Re solo . . . . . „ 421
§ 4. Cavallo ed Alfiere contro Re solo . . . . . „ ivi
§ 5. Due Cavalli contro Re solo . . . . . „ 424

CAPITOLO II. — Re e Pedoni . . . . . „ 425

§ 1. L'Opposizione . . . . . „ ivi
§ 2. Re solo e Pedoni . . . . . „ 429
§ 3. Re e Pedone contro Re e Pedone. . . . . „ 434

Digitized by Google

§ 4. Re e Pedone contro Re e due Pedoni . . . *Pag.* 436
§ 5. Più Pedoni per parte. . . . . „ 443

CAPITOLO III. — Finali di Donna . . . . . „ 446

§ 1. Donna contro Pedoni . . . . . „ ivi
§ 2. Donna contro Torre . . . . . „ 450
§ 3. Donna contro pezzi minori . . . . . „ 455
§ 4. Donna contro Donna accompagnata da un Pedone o da un pezzo . . . . . „ 459

CAPITOLO IV. — Finali di Torre . . . . . „ 462

§ 1. Torre contro soli Pedoni. . . . . „ 463
§ 2. Torre contro pezzi minori . . . . . „ 466
§ 3. Torre contro Torre e Pedoni . . . . . „ 472
§ 4. Torre contro Torre e pezzi minori. . . . . „ 476

CAPITOLO V. — Finali di pezzi minori . . . . „ 479

§ 1. Alfiere contro Pedone. . . . . „ 480
§ 2. Alfiere contro Alfiere. . . . . „ 483
§ 3. Cavallo contro Pedoni . . . . . „ 485
§ 4. Cavallo contro Cavallo o contro Alfiere . . . „ 488
§ 5. Due pezzi minori contro uno . . . . . „ 490

CAPITOLO SUPPLEMENTARE. — Dei Problemi. . . „ 493

Digitized by Google

Parte Prima

PRINCIPI ELEMENTARI

Capitolo I.

Movimento dei pezzi.

Il Giuoco degli Scacchi si fa tra due persone. È una lotta nella quale ciascuno degli avversari cerca di fare prigioniero il Re dell'altro; cioè con altre parole cerca di dargli *scaccomatto.* Il Re è un pezzo privilegiato, che per rispetto non può mai venir preso; ma quando si trova in tali posizioni che, sia che resti immoto, sia che muova, resta sempre soggetto ad offesa e sarebbe inevitabilmente preso, allora si dice che questo Re è *matto;* ed il giuoco è finito colla sconfitta di chi ha ricevuto il *matto* o lo *scaccomatto,* che la parola è indifferentemente usata.

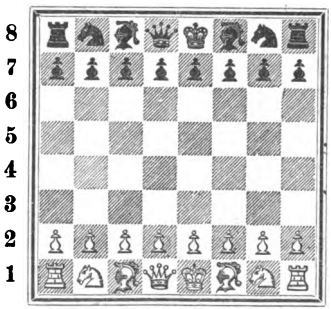
Lo scopo di chi giuoca agli scacchi tende appunto ad ottenere questo risultato: dare scaccomatto all'avversario. Dal cozzo delle due volontà in lotta tra loro, aventi la stessa mira, nasce la *partita.*

Il campo di battaglia è la *scacchiera.* Tanto da una parte, quanto dall'altra stanno a fronte gli stessi pezzi,

Digitized by Google

disposti nella stessa guisa. Questi abilmente manovrati devono servire a far prigioniero il Re avversario.

Diamo qui in diagramma la posizione originale dei pezzi e pedoni avanti che abbia principio la partita.



Voglia il principiante fermare la sua attenzione su questo diagramma.

I numeri dall'1 all'8 che lo accompagnano in linea verticale e le lettere dall'a all'h che lo accompagnano in linea orizzontale sono la base di tutto il sistema di notazione della quale si servono generalmente i trattati di scacchi e i giornali che hanno rubriche scacchistiche. Mediante questi numeri e queste lettere ognuna delle 64 case della scacchiera ha una segnatura differente, e per indicare una mossa basta notare il pezzo che si muove, la casa dove sta e la casa dove si va a posare.

Ognuna delle 64 case ha una segnatura differente, e ciò si ottiene segnando ogni casa di una linea orizzontale della scacchiera con una lettera progressiva, e ogni casa di una

Digitized by Google

linea verticale con un numero progressivo in maniera che la segnatura delle 64 case viene così definitivamente fissata:

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

In tutti i diagrammi che accadrà di vedere in seguito si ritenga che le schiere del Bianco stanno sempre al basso nelle linee 1 e 2, e su di lì, e le schiere del Nero all'alto nella linea 8 e 7, e giù di lì.

***

I pezzi del giuoco sono i seguenti: il Re, la Donna, la Torre, l'Alfiere, il Cavallo, il Pedone. Ognuno di questi pezzi ha il suo movimento particolare. Se un pezzo avversario si trova sul cammino di un dato pezzo, questo può *prendere* il pezzo avversario, e ciò avviene togliendo il pezzo avversario dalla scacchiera ed occupando col proprio pezzo la casa dove stava il pezzo avversario. Se sul cammino di un pezzo si trova invece un proprio pezzo, allora

Digitized by Google

questo serve d'inciampo all'altro e il pezzo non può andare più in là della casa vicina all'altro pezzo.

Il **Re.** — Al principio della partita si trova nella casa **e1** pel Bianco, e nella casa **e8** pel Nero. Si muove in tutti i sensi, avanti e indietro, facendo un solo passo per volta. Supposto che uno dei due Re trovisi nella casa e5, esso può andare con un solo movimento in qualunque delle case d6, e6, f6, d5, f5, d4, e4, f4. Il Re ha la facoltà di arroccarsi. (Vedasi questa parola nel Capitolo successivo).

La Donna. — Al principio della partita si trova nella casa **d1** pel Bianco, e nella casa **d8** pel Nero. È il pezzo più forte della scacchiera. Riunisce il movimento della Torre e dell'Alfiere. Supposto che una delle Donne trovisi nella casa e4, essa può andare facendo un solo movimento in qualunque delle case a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, e1, e2, e3, e5, e6, e7, e8, a8, b7, c6, d5, f3, g2, h1, b1, c2, d3, f5, g6, h7.

La Torre. — Al principio della partita si trova nelle case **a1** e **h1** pel Bianco, e nelle case **a8** e **h8** pel Nero. Si muove sempre in linea retta. Supposto che una torre trovisi nella casa e4, essa può andare facendo un solo movimento in qualunque delle case a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, e1, e2, e3, e5, e6, e7, e8.

 L'**Alfiere.** — Al principio della partita si trova nelle case **c1** e **f1** pel Bianco, e nelle case **c8** e **f8** pel Nero. Si muove sempre in linea obliqua, di maniera che non lascia mai il colore della casa su cui sta nel principio della partita. Supposto che un Alfiere trovisi nella casa **e4**, esso può andare facendo un solo movimento in qualunque delle case a8, b7, c6, d5, f3, g2, h1, b1, c2, d3, f5, g6, h7.

Il **Cavallo.** — Al principio della partita si trova nelle case **b1** e **g1** pel Bianco, e nelle case **b8** e **g8** pel Nero. Si muove facendo due passi per volta, ma di maniera

Digitized by Google

che da una casa bianca salta sempre in una casa nera e viceversa. È l'unico pezzo che non viene arrestato da alcun ostacolo saltando al disopra dei pezzi che lo rinchiudono. Supposto che un Cavallo trovisi nella casa e4, esso può andare facendo un solo movimento in qualunque delle case c5, d6, f6, g5, c3, d2, f2, g3.

♙ ♟ Il **Pedone.** — Al principio della partita i pedoni si trovano davanti di ciascuno degli otto pezzi della scacchiera. Si muovono sempre in avanti, in linea diretta facendo un passo alla volta. In via eccezionale alla prima mossa, soltanto, di ciascuno di essi è concesso fare anche due passi con un solo movimento. È l'unico pezzo che viene arrestato da un ostacolo, perchè non può prendere nel senso che cammina, ma prende invece in linea obliqua. Supposto un pedone nella casa e2, esso può andare con una sola mossa tanto nella casa e3, quanto nella casa e4. Se poi nelle case f3 o d3 si trovasse un pezzo avversario, il pedone può anche prendere quel pezzo e occupare la sua casa. Ma se invece un pezzo si trovasse nella casa e3, allora il pedone non può muoversi sinchè non viene rimosso quest'ostacolo. Un pedone giunto alla quinta casa della sua linea verticale ha la facoltà di prendere *en passant* un pedone avversario laterale non mosso che si spingesse due passi. (Vedasi la parola *prendere en passant*, nel Capitolo seguente). Un pedone giunto alla ottava casa cessa di restare pedone e deve tramutarsi immediatamente in altro pezzo qualunque a scelta del giuocatore. (Vedasi la parola *spingere all'ottava*).

*
* *

Per quanto riguarda tutte le altre regole del giuoco e le sue leggi, il principiante potrà prenderne conoscenza nei due capitoli successivi.

Per quanto riguarda il modo di notazione, noi ci siamo serviti della scaccografia tedesca, e ciò per due ragioni. La prima, perchè essa deve essere agli italiani più famigliare

Digitized by Google

di qualunque altra, venendo usata generalmente dai giornali illustrati per le soluzioni dei problemi, ed essendo stata quasi sempre usata nei libri di scacchi stampati di recente in Italia. La seconda, perchè essa ha il vantaggio sopra la scaccografia latina di mostrare a colpo d'occhio quale sia il pezzo che si muove dove stava, e dove vada a posare.

La spiegazione dei segni, iniziali e abbreviature da noi usate si dà in poche righe:

B	significa	*Bianco*	**T**	significa	*Torre*
N	»	*Nero*	**A**	»	*Alfiere*
R	»	*Re*	**C**	»	*Cavallo*
D	»	*Donna*	**P**	»	*Pedone*

— è il segno di separazione tra la casa da dove il pezzo si stacca e la casa che il pezzo va ad occupare;

× è lo stesso segno di separazione qualora un pezzo ne prenda un altro;

† significa scacco;

? » tratto erroneo, o debole;

?? » errore gravissimo, o inconcepibile;

! » tratto giusto, o buono;

!! » tratto bellissimo;

!? » tratto apparentemente buono, o brillante, ma incorretto.

Nel notare una mossa si indica prima di tutto il pezzo che si muove; quindi la casa da dove si stacca, e infine la casa dove va a posare. Se non vi è indicazione di pezzo significa che viene mosso un pedone. Talvolta, per brevità, viene indicato soltanto il pezzo che si muove e la casa dove va a collocarsi, ommettendo la indicazione della casa da dove si stacca. P. e., in luogo di Cg1-f3, si nota soltanto Cf3.

Bastano due o tre giorni di pratica, e meglio ancora gli schiarimenti di qualche amico, per togliere qualunque difficoltà e qualunque dubbio che potessero colpire il principiante nella intelligenza della scaccografia da noi usata.

Digitized by Google

Un altro sistema di notazione è quello adottato esclusivamente nei trattati e nei giornali francesi ed inglesi.

Questo sistema consiste nel denominare ogni casa della scacchiera in linea verticale dal nome del pezzo che sta nella prima casa (avuto sempre riguardo al colore del pezzo che muove) e indicarla con un numero progressivo dall' 1 all' 8. Volendo indicare il pezzo che muove lo si indica con lettera maiuscola, così:

Re	**R**
Donna	**D**
Torre di Re	**TR**
Torre di Donna.	**TD**
Alfiere di Re.	**AR**
Alfiere di Donna	**AD**
Cavallo di Re	**CR**
Cavallo di Donna	**CD**
Pedone di Re	**PR**
Pedone di Alfiere di Re .	**PAR**

e così via per gli altri pedoni.

La casa dove sta il Re è indicata colla segnatura 1R, la successiva in linea verticale è 2R, e così via sino all'ottava casa, e per tutti gli altri pezzi.

Ciò vale tanto per la notazione delle mosse del Bianco come per quelle del Nero, in maniera che la stessa casa porta due differenti segnature secondo che si parla del Bianco o del Nero. Per esempio, la casa dove sta il Re Bianco è 1R pel Bianco, ma pel Nero è 8R, e viceversa.

Volendo quindi indicare il movimento di un pezzo, per esempio del Cav. di Re bianco che si muove per la prima volta, si scriverà CR 3 A se va alla terza casa dell'Alfiere di Re; oppure C 2 R se va alla seconda casa del Re, e infine CR 3 T se va alla terza casa della Torre di Re.

Questi sono i due sistemi di notazione più comunemente usati. Non si vorrà negare che questo secondo offre meno chiarezza del sistema algebrico, ma tanta è la forza del-

Digitized by Google

l'abitudine che coloro che sono abituati coll'uno difficilmente s'adattano a leggere i libri e i giornali che trattano il sistema algebrico.

Capitolo II.

Spiegazione delle parole più comuni nel Giuoco degli Scacchi.

Abbandonare. — Si dice che *abbandona la partita* quel giocatore il quale non ha più alcuna speranza di difesa, e cessa volontariamente dal giuoco lasciandolo per vinto all'avversario. Fra i giocatori di qualche forza, il matto non si dà mai che in casi eccezionali. Generalmente la partita si lascia quando uno dei due avversari ha ottenuto senza altro una superiorità che renda evidente la vittoria dalla sua parte.

Andare a dama. — (Vedasi *spingere all'ottava*).

Ala. — *Di Re,* o *di Donna.* Tutti i pezzi e pedoni che sono dalla parte di Re costituiscono l'ala di Re. I pezzi e pedoni che si trovano dalla parte di Donna costituiscono l'ala di Donna.

Apertura. — Si comprendono sotto questa espressione i primi tratti di una partita, che servono a porre in azione i pezzi d'ambe le parti, recandoli nel mezzo della scacchiera. Le svariate maniere di cominciare una partita sono cagione che vi sieno aperture di altrettante varietà. La teoria le ha tutte classificate.

Arroccare. — Dicesi di uno speciale e simultaneo movimento del Re e della Torre. Nei primi tempi del giuoco moderno non si conosceva l'arroccamento. Il Re però aveva un movimento particolare che ora gli è tolto: il salto, — saltava cioè tre case in qualunque direzione, ma per una sola volta. Colla pratica si adottò allora un sistema di giuoco che fu l'origine del nostro arroccamento. Si giuocava

Digitized by Google

prima la Torre vicino al Re, e poi nel tratto successivo il Re saltava sopra la Torre e si metteva ad essa vicino dall'altra parte. In seguito si trovò più semplice fare in un tratto solo ciò che d'ordinario praticavasi in due. Non vi sono che due sole maniere di arroccare: l'arroccamento dal lato di Re, ed ha luogo quando il Re vien collocato nella casa del Cavallo di Re e la Torre nella casa dell'Alfiere di Re; e l'arroccamento dal lato di Donna, ed ha luogo quando il Re si colloca in casa dell'Alfiere di Donna e la Torre nella casa di Donna. Non sono ammesse altre forme di arroccamento. La facoltà di collocare il Re o la Torre in case diverse da quelle stabilite è licenzioso, e non deve accordarsi. (Vedansi le *Leggi del giuoco*).

Attacco. — Ha l'attacco quello che offende. Allorquando si offende o con altra parola si minaccia di prendere all'avversario un pezzo o pedone, si dice che quel pezzo o pedone è *attaccato*. La parola *attacco*, presa in generale, significa più spesso quella attitudine particolare che hanno i pezzi e i pedoni di uno dei giuocatori al conseguimento di un vantaggio di un ordine differente dalla presa o dal guadagno immediato di un pezzo avversario, come sarebbe la minaccia del matto, di spingere all'ottava i pedoni, guadagnare una qualità, ecc.

Avere il tratto. — Dicesi di chi muove per il primo. Per pratica ormai universalmente accettata in ogni partita il Bianco muove sempre per il primo. Chi *ha il tratto*, quindi deve sempre giocare col Bianco.

Per intendere il significato della frase *avere il vantaggio del tratto* vedasi nella *Parte seconda*.

Blocco. — Dall'inglese *block*. Si dice *tentare un blocco, bloccare il giuoco*, ecc. Il blocco ha luogo quando i propri pedoni sono concatenati coi pedoni avversari in tal maniera che non è possibile nè da una parte nè dall'altra passare coi pezzi senza sagrificarne qualcuno.

Cambio. — Dicesi quando si prende un pezzo nemico con un proprio dello stesso valore; p. e., la Donna colla Donna, un Cav. coll'Alf., ecc., lasciandosi poi riprendere il proprio.

Digitized by Google

Casa. — Chiamasi così ognuno dei 64 quadrati in cui è divisa la scacchiera. *Angolo,* o *cantone* si chiama ognuna delle quattro case in cui originariamente sono collocate le Torri.

Cavallo. — Sono due. Il Cavallo di Re, e si segna così: Cav. di Re od anche CR; e il Cavallo di Donna, Cav. di Donna od anche CD.

Il salto del Cav., per quanto possa sembrare irregolare sulla scacchiera, pure ha dato argomento a delle osservazioni scientifiche di un grado assai elevato; e noi ne vediamo ogni giorno i risultati messi alla portata di tutti sui giornali illustrati.

Centro. — Dicesi *centro della scacchiera* le case situate in mezzo alla scacchiera, e specialmente le case d4, e4, e5, d5. Una tattica speciale del giuoco consiste di conquistare il centro coi propri pedoni. Diconsi *pedoni centrali* i pedoni uniti di Re e Donna, ma qualche volta *pedoni centrali* si dicono anche i pedoni di Re e di Alf. di Re, oppure di Donna e Alf. di Donna. Ciò avviene specialmente quando manca nel primo caso il PD e nel secondo il PR.

Controattacco. — Chi ha il tratto ha anche l'offesa. Nel corso del giuoco però può avvenire che chi giuoca secondo pigli alla sua volta l'offensiva lasciando di difendersi. Allora si dice che questi fa un *controattacco.*

Controgambitto. — Si chiamano con questo nome tutti quei giuochi in cui chi muove sottomano sagrifica un pedone nei primi tratti. Il sagrificio vien fatto per obbligare a difendersi chi ha avuto il primo tratto; mentre di regola si difende chi giuoca sottomano.

Coprire. — Avviene quando l'avversario avendc dato scacco al vostro Re, voi riparate l'offesa mettendo dinanzi al pezzo che diede lo scacco uno dei vostri pezzi. Così pure si dice quando viene offesa la Donna, e si ripara l'offesa coprendola con un pedone o con un pezzo minore.

Difesa. — È soggetto alla difesa chi viene attaccato. La difesa consiste sia nel riparare alla minaccia immediata portata da un solo tratto avversario, sia nel sistema di

Digitized by Google

giuoco che deve adottare chi vi è soggetto, per impedire che l'avversario ottenga un vantaggio qualsiasi come, per esempio: che stabilisca i pedoni nel centro, che tolga dal punto più importante la vostra Donna, ecc.

Eguaglianza. — *Giuoco eguale* si dice quando la partita è ad uno stadio in cui nessuno dei due giocatori ha un vantaggio sull'altro.

Fianco. — Lo stesso che *Ala.*

Fianchetto. — Dicesi di quei giuochi in cui si comincia la partita sia col tratto, sia sottotratto, spingendo un passo il Pedone di Cavallo per poi portare l'Alf. alla seconda casa del Cav. Dicesi *Fianchetto di Re* se si muove il PCR, e dicesi *Fianchetto di Donna* se muovesi il PCD.

Fila. — Lo stesso che linea, ma la parola *linea* si adopera indifferentemente tanto per indicar le otto case di seguito di una scacchiera prese sia verticalmente sia orizzontalmente; mentre *fila* vuol dire esclusivamente una linea di case in senso verticale. Essa porta il nome del pezzo che sta nella prima casa, e dicesi quindi *fila di Re, di Torre,* ecc.

Finale. — Dicesi che la partita è giunta al suo *finale* quando da una parte e dall'altra non vi sono più che pochi pezzi.

Forza. — Molti fattori concorrono a costituire la *forza* di un giocatore. Si dirà che un giocatore è più o meno forte secondo il suo colpo d'occhio, le sue conoscenze teoriche, ecc.

Forzato. — Si dice che un giuoco è *forzato,* che un tratto è *forzato,* che il matto è *forzato,* quando uno dei giuocatori non ha la scelta delle sue mosse, ma deve necessariamente farne alcune determinate che portano a un risultato già preveduto e inevitabile.

Gambitto. — Si chiamano così tutti quei giuochi in cui chi ha il tratto nelle prime mosse sagrifica un pedone o un pezzo per rafforzare il proprio attacco.

Giuoco. — Si adopera spesso nello stesso significato di *partita,* per cui si dice *il Bianco ha un bel giuoco, un cattivo giuoco,* ecc.

Digitized by Google

Giuoco chiuso. — Si chiamano così tutti i giuochi nei quali uno o entrambi i giocatori hanno di mira il vantaggioso collocamento dei loro pedoni; mentre invece si dice *giuoco aperto* quello nel quale i giocatori non curando la posizione dei loro pedoni hanno di mira un attacco diretto contro il Re avversario. (Per maggiore chiarezza vedasi la *Parte seconda*).

Inchiodare. — Dicesi *inchiodato* un pezzo che è sotto offesa, e che non può muoversi perchè movendosi lascerebbe offeso il Re o un pezzo di maggiore importanza.

Leggi del giuoco. — Sono il complesso di quelle disposizioni che regolano in modo determinato la pratica del giuoco mettendo un limite all'arbitrio dei giocatori. (Vedasi il capitolo successivo).

Linea. — La successione di case presa in senso verticale o orizzontale o diagonale.

Linea aperta. — Si dice che un giocatore *ha aperta una linea,* quando in una determinata successione di case, ma più propriamente presa in senso verticale, non ha pedoni propri.

Match. — (Vedasi *Sfida*).

Matto. — Quando non è più possibile deviare dal proprio Re l'attacco di un pezzo nemico, e nel tempo stesso si è nella impossibilità di muoverlo senza farlo cadere sotto l'attacco di un altro o dello stesso pezzo; allora si dice che il Re è *matto,* oppure che ha ricevuto *scaccomatto.* In tal caso il giuoco ha il suo termine ed è vinto per chi dà il matto, qualunque sia il numero dei pezzi che ancora rimangono sulla scacchiera.

Mossa. — Il movimento alternato dei pezzi bianchi e neri si chiama indifferentemente *mossa, tratto, colpo, tiro.* Quando si dice, p. e., *il matto si dà in tre mosse, in tre tratti,* ecc., s'intende che dopo due movimenti di una delle parti, comprese le due risposte dell'avversario, al terzo movimento essa darà scaccomatto.

Opposizione. — Quella posizione in cui i due Re stanno di fronte l'uno all'altro con una sola casa di distanza. Questa

Digitized by Google

posizione ha la massima importanza nei finali e specialmente nei finali di pedoni. Si dice che *ha guadagnata l'opposizione* quel Re che si trova in simile posizione, mentre l'altro deve muovere, essendo nella necessità o di indietreggiare o di gettarsi da banda lasciandogli facoltà di riprendere una posizione analoga mettendoglisi ancora di fronte, se ciò gli conviene, o di prendere una più vantaggiosa posizione nella parte opposta.

Partita. — Il giuoco pratico ha luogo nella cosiddetta *partita*. Essa consiste nel vicendevole movimento dei pezzi fatto da ambe le parti principiando dalla posizione prima dei pezzi, che è quella che si trova nel diagramma a pag. 2 alternando il movimento una volta per uno, e avendo sempre di mira di raggiungere lo scopo principale del giuoco, che è quello di dare scaccomatto al Re avversario.

Per quanto riguarda le tre fasi ordinarie di una partita, *l'apertura, il mezzo e il finale,* vedasi la *Parte seconda.*

Patto. — Una partita può avere un fine deciso, o un fine indeciso. Il primo avrà luogo quando uno dei contendenti riceve il matto oppure abbandona; ciò che fa il giuoco sia vinto per l'altro. Quando invece la partita ha un fine indeciso, cioè nè vinto nè perduto per alcuno dei contendenti, si dice che il giuoco è *patto.* Ciò avviene in più maniere. (Vedasi in proposito il Capitolo successivo).

Pedone. — I pedoni sono otto per parte e portano il nome del pezzo al quale stanno dinanzi. Così si dice *Pedone di Re, Pedone di Cavallo di Donna,* ecc., e si segnano con altrettante lettere maiuscole, cioè il PR, il PCD, ecc.

Pedone isolato. — È quello che nel corso della partita rimane solo senza pedoni laterali che lo possano sostenere.

Pedone passato. — È quello che non può essere arrestato nella sua marcia dall'avversario che coi pezzi, non avendo egli più pedoni da opporgli nè di fronte nè alle file laterali.

Pedone raddoppiato. — È quello il quale in forza di una presa lascia la sua fila e passa nella fila vicina dove trovasi un altro pedone suo compagno.

Digitized by Google

Pezzo. — Generalmente si chiamano *pezzi della scacchiera* tutto l'assieme delle schiere bianche e nere. *Pezzo* però più comunemente si dice soltanto all'Alfiere ed al Cavallo. Si dicono anche *pezzi minori* per distinguerli dalla Torre e dalla Donna che sarebbero pezzi maggiori. Il pedone propriamente non si denomina *pezzo*.

Posizione. — La disposizione dei pezzi ad ogni dato momento della partita. Si dice aver buona o cattiva *posizione*, aver il vantaggio o svantaggio della *posizione*, quando il collocamento dei pezzi è buono o cattivo, avuto riguardo alle regole teoriche generali del giuoco, e si può aspettarsene un buono o tristo seguito.

Prendere. — In ogni casa non può stare che un solo pezzo. Quel pezzo che nel suo cammino è impedito da un altro pezzo nemico può mettersi nel posto di quest'ultimo, mentre questo vien tolto dalla scacchiera. In questo caso dicesi che il primo pezzo *prende* il secondo. Tutti i pezzi possono essere presi tranne il Re, al quale viene espressamente annunciata l'offesa colla parola *scacco*. I pezzi prendono tutti nello stesso modo con cui si muovono, tranne i pedoni che prendono in linea obliqua mentre camminano in linea diritta. Il prendere un pezzo non è mai obbligatorio.

Prendere en passant. — Quando un vostro pedone sta alla quinta casa della sua fila, e uno dei pedoni avversari della fila vicina è ancor non mosso, questo pedone avversario movendosi due passi può esser *preso nel suo passaggio* dal vostro pedone che in via eccezionale (ed è l'unica eccezione) non rimpiazza la casa dove è andato a posare il pedone avversario, ma bensì prende posto in una casa più in su in linea obliqua. Avviene cioè come se il pedone avversario avesse fatto un solo passo in luogo di due. Questa regola ha una origine storica come tante altre. Nel giuoco del medio evo il cammino dei pezzi variava molto dal presente. I pedoni, per esempio, anche nel primo loro movimento non si potevano muovere che di un solo passo. Nella transizione dal giuoco antico al giuoco moderno si è accordata ai pedoni non mossi la facoltà di spingersi anche di due passi,

Digitized by Google

ma nel tempo stesso non si volle sottrarli all'offesa di un pedone avversario che fosse stato tanto valoroso da inoltrarsi sino alla prima linea del campo nemico, e furono quindi lasciati soggetti alla offesa di un tale pedone, sebbene apparentemente possano sottrarsene spingendosi due passi.

Problema. — Una combinazione ingegnosa di pezzi o pedoni, nella quale si propone di trovare l'esito di un giuoco straordinario, sia da guadagnarsi in un determinato numero di mosse, sia da risolversi in un modo stabilito di vittoria o di patto non evidente. Più propriamente si riserva il nome di *problema* alla prima specie di combinazioni, mentre alla seconda si dà il nome particolare di *studio*. Uno studio ha sempre il tipo di un finale pratico di partita. Il problema invece è svariatissimo nelle sue forme.

Qualità. — Il maggior valore che ha un pezzo in confronto di un altro, ma più specialmente questa parola viene adoperata per significare la differenza di valore che ha una Torre in confronto di un Cavallo o di un Alfiere. (Vedi *Valore dei pezzi*).

Regole del giuoco. — I principi fondamentali del giuoco che costituiscono la teorica sua organizzazione. Si distinguono dalle leggi che formano il codice dei giocatori, e dai precetti pratici che hanno di mira il perfezionamento pratico del giocatore.

Sacrificio. — Si dice *sacrificare un pezzo*, o una qualità o un pedone, quando si dà in preda un pezzo o altra cosa all'avversario senza compenso o per un compenso minore.

Scacco. — Parola che deve accompagnare l'offesa fatta al Re da un pezzo o pedone nemico. Quando si offende il Re, il dire *scacco* non è obbligatorio. (Vedasi *Leggi del giuoco*). Lo scacco può esser *semplice* se un solo pezzo offende il Re, può esser *doppio* se due pezzi offendono il Re nello stesso tempo, e può essere *di scoperta* quando si offende il Re non col pezzo che si muove ma bensì con un pezzo che sta dietro a quello.

Scacco perpetuo. — Una combinazione che rende il giuoco patto, ed ha luogo quando uno dei giocatori può

Digitized by Google

dare all'altro continuamente scacco senza che quest'ultimo possa sottrarsene.

Scaccomatto. — Lo stesso che *matto.*

Scaccomatto affogato. — Una offesa irreparabile fatta da un Cavallo al Re nemico, quando questi trovasi tutto rinchiuso dai suoi pezzi. Suppongasi il Re nero nella casa h8, una Torre nera nella casa g8, un pedone nero nella casa h7, e un altro nella casa g7; se un Cavallo bianco può dare scacco nella casa f7 senza esser preso, quel Cavallo dà *scaccomatto affogato.*

Scaccomatto barbiere. — È una delle forme più semplici di scaccomatto. Eccone un esempio:

1. e2 — e4, e7 — e5
2. Af1 — c4, Af8 — c5
3. Dd1 — h5, h7 — h6
4. Dh5 × f7. Matto.

Scaccomatto degli imbecilli. — È la maniera più breve di dare scaccomatto. Avviene così:

1. f2 — f4, e7 — e6
2. g2 — g4, Dd8 — h4

Matto.

Sfida o match. — Gara particolare tra due giocatori o fra due Circoli scacchistici, che s'impegnano a giocare una serie di partite, ritenendo per vincitore quello che primo ne guadagnerà un numero determinato.

Sottotratto. — Quello dei due giocatori che muove primo si dice che ha il *tratto;* l'altro, che giuoca *sottotratto* o *sottomano.*

Spingere. — La parola *spingere* si adopera esclusivamente parlando dei pedoni. Il pedone è l'unico pezzo che va sempre innanzi e non può mai tornare indietro.

Spingere all'ottava. — L'ultimo passo che fa il pedone. Giunto all'ottava casa esso deve sul colpo perdere la sua qualità di pedone e tramutarsi in altro pezzo. La scelta del

Digitized by Google

pezzo è facoltativa, ma siccome il pezzo più forte è la Donna, così naturalmente il pedone giunto all'ottava casa si cambia sempre in una nuova Donna. Può così avvenire che uno dei giocatori abbia due Donne sulla scacchiera, sebbene il caso sia rarissimo. Così in via eccezionale può avvenire che convenga al giuocatore non cambiare il suo pedone in una Donna ma in altro pezzo. Questo caso però si avvera ancor più raramente. Una volta, colle regole del giuoco del medio evo, il pedone giunto alla ottava casa non poteva cambiarsi che in una nuova Donna, ma allora la Donna era il pezzo più debole della scacchiera. Il movimento odierno della Donna non le fu accordato che dopo il XV secolo.

Stallo. — Avviene talvolta che il giocatore a cui spetta muovere, sebbene abbia il Re fuori da ogni offesa, non possa giocarlo senza porlo sotto una offesa nemica. Se in questo caso egli non abbia assolutamente alcun altro pezzo o pedone da giocare in sua vece, si dice che il Re *è stallo,* e il giuoco è patto.

Studio. — Vedasi *Problema.*

Tavola. — Il ripetersi continuato delle stesse mosse da uno e dall'altro dei due giocatori. Non convenendo ad alcuno dei due di cambiare la propria mossa, il giuoco è patto e la partita finisce.

Tempo. — Si dice *perdere un tempo* quando si è obbligati a fare o volontariamente si fa un tratto che è inutile o che si deve poi rifare. (Vedasi per maggiori schiarimenti la *Parte seconda*). In questo caso l'avversario guadagna il tempo che voi perdete.

Torneo. — Sfida complessa di più giuocatori, che si fa in varie maniere. Generalmente uno gioca contro tutti gli altri un numero eguale di partite. I premi vengono aggiudicati a coloro che hanno vinto il maggior numero di partite.

Tratto. — Lo stesso che *mossa.* Avere *il tratto* significa muovere il primo.

Tratto falso. — Quello che si fa contro le leggi e le regole del giuoco: per esempio, muovere un Alfiere a salto di Cavallo.

Digitized by Google

Tratto debole. — Quella mossa che non è fra le migliori si dice *debole,* sebbene non costituisca un vero errore. *Erroneo* o *cattivo* è invece quel tratto che porta con sè un reale svantaggio.

Tratto giusto. — È il migliore che si possa fare in una data posizione.

Valore dei pezzi. — I pezzi della scacchiera hanno più o meno un valore differente. L'importanza di ben valutarli apparisce nei riguardi dei cambi. Non sempre si può cambiare un pezzo per un pezzo eguale. Come regola generale, preso per unità di misura il pedone, si può ritenere che un pezzo minore valga tre pedoni e mezzo; una Torre cinque pedoni e la Donna undici pedoni. Questa regola però deve accettarsi con molta riserva, il valore reale dei singoli pezzi dipendendo quasi sempre dalla loro situazione e dalla posizione dei due giuochi in ogni dato momento della partita. Nel finale, per esempio, il valore dei pezzi resta molto alterato. Il Pedone e la Torre accrescono di forza, mentre per lo più ne perdono la Donna e i pezzi minori.

Vantaggio. — Una partita a scacchi regolarmente si gioca alla pari, cioè colle stesse forze da una parte e dall'altra, ma avviene talvolta, quando vi è disparità tra la forza di uno e la forza dell'altro dei giocatori, che l'uno dà *vantaggio* all'altro. Questo vantaggio può essere di più specie. Si può dare un pezzo, o un pedone e un tratto, oppure un pedone e più tratti, il patto per vinto, e così via.

Vinciperdi. — Quando un giocatore s'impegna a costringere l'avversario a dargli scaccomatto forzatamente si dice che egli gioca una partita *alla vinciperdi.* Così, per *problema alla vinciperdi,* s'intende quel problema nel quale il Bianco deve obbligare il Nero in numero determinato di mosse a dargli scaccomatto.

Digitized by Google

Capitolo III.

Leggi del giuoco. (1)

§ 1. — Lo scacchiere va collocato in maniera che ciascun giuocatore abbia al cantone di destra una casa bianca. Se prima che da ambe le parti siasi fatta la quarta mossa, venga trovato irregolare il collocamento della scacchiera, ciascuno dei giuocatori può esigere che la partita sia ricominciata. Dopo la quarta mossa la partita non potrà essere ricominciata se uno dei giuocatori vi si opponga.

§ 2. — Qualora venga constatata una irregolarità nel numero o nella posizione originale dei pezzi al principio del giuoco, la partita deve essere annullata, qualunque sia il numero delle mosse fatte; purchè questa irregolarità riesca ancora evidente all'occhio, nel momento in cui si domanda l'annullamento della partita. In caso diverso, qualunque irregolarità è sanata dopo compiuta la quarta mossa.

§ 3. — Chi avrà il primo tratto giocherà sempre coi pezzi bianchi, e chi dovrà giocare sottotratto prenderà i pezzi neri. Il primo tratto in una partita si determina mediante la sorte, e sarà alternativo in tutte le partite successive senza tener conto del loro esito.

Il giocatore che dà un vantaggio all'altro avrà il diritto

---

(1) La questione di un codice universale delle leggi del giuoco si agita da circa mezzo secolo senza un risultato soddisfacente. Noi siamo perfettamente convinti che essa continuerà ancora per molto tempo a tenere divisi i vari centri scacchistici del mondo; senza che possano accordarsi. Non è questione di massima, è questione di parole. In sostanza le leggi del giuoco sono le stesse in ogni paese, ma ognuno tiene alla forma e alla dizione sua propria e non vi rinuncierà facilmente.

Le leggi che noi esponiamo non hanno nulla di nuovo. Sono quelle di tutto il mondo. Soltanto ci lusinghiamo che la forma sia riuscita un po' meno peggio di quella dei codici esistenti.

Digitized by Google

di muovere il primo in tutte le partite, a meno che il tratto non sia espressamente compreso nel vantaggio da darsi.

§ 4. — Se uno dei giocatori tocca un pezzo è obbligato a muoverlo, e se fosse un pezzo dell'avversario è obbligato a prenderlo; tranne nel caso ch'egli abbia mostrato l'intenzione di rassettare quel pezzo; ciò che si esprime colla parola *acconcio* o altra equivalente.

Nel caso che il giocatore toccasse due o più pezzi, dovrà esser mosso o preso il primo pezzo toccato.

Se il pezzo non può esser mosso o preso, il giocatore deve muovere il suo Re, il quale però in questo caso non può arroccare. Qualora nemmeno il Re potesse venir mosso, il giocatore non sarà colpito da alcuna penalità, e potrà liberamente fare altra mossa.

L'avversario ha diritto di esigere l'applicazione delle disposizioni di questo paragrafo, sinchè egli non abbia toccato alcun pezzo per la mossa successiva.

§ 5. — Qualunque mossa contraria alle regole del movimento dei pezzi o ad altre regole fondamentali del giuoco non può avere effetto; e il giocatore che ha mosso il pezzo irregolarmente è obbligato a muovere il Re, o il pezzo toccato, a scelta dell'avversario.

Qualora l'irregolarità d'una mossa non fosse subito constatata, ma soltanto dopo uno o più tratti, questi devono annullarsi, e la partita deve rimettersi alla posizione in cui venne commessa l'irregolarità senza che in questo caso sia applicabile alcuna penalità.

Se non fosse possibile rimettere la partita alla posizione in cui venne commessa l'irregolarità, la partita dovrà essere annullata o continuata, a scelta del giocatore che non ha commessa irregolarità.

§ 6. — Al Re soltanto si avverte l'offesa, colla parola *scacco* pronunciata ad alta voce. Questo avvertimento però non è obbligatorio; soltanto, nel caso che lo scacco non fosse avvertito, e il giocatore lasciasse il suo Re sotto l'offesa facendo altra mossa, egli dovrà rinnovare questa mossa riparando con altra qualunque, a sua scelta, l'offesa contro il Re.

Digitized by Google

Qualora per più tratti di seguito uno dei Re venisse lasciato sotto scacco senza che nessuno dei giocatori se ne avvedesse, e non fosse possibile rimettere la posizione al momento in cui fu dato lo scacco, il giocatore che ha il proprio Re sotto offesa sarà obbligato a rinnovare il suo ultimo tratto, riparando invece all'offesa del Re.

§ 7. — Una mossa è completa quando il giocatore abbia abbandonato colla mano il pezzo giocato. Finchè una mossa non è completa, l'aver toccata una casa con un pezzo non avrà alcuna conseguenza, e quel pezzo potrà portarsi in altre case differenti.

§ 8. — Non è permesso che una sola maniera di arroccare dal lato di Re, e una sola maniera di arroccare dal lato di Donna.

Chi arroccasse irregolarmente dovrà muovere il Re.

Non è permesso l'arroccamento:

1.° Quando il Re o la Torre siano stati mossi.

2.° Quando tra il Re e la Torre vi siano pezzi interposti.

3.° Quando il Re è sotto scacco, o arroccandosi si porrebbe sotto scacco.

4.° Quando la casa della Donna o quella di Alfiere di Re, che il Re dovrebbe oltrepassare, sieno offese da un pezzo avversario.

In ogni altro caso l'arroccamento è permesso.

§ 9. — La presa *en passant* deve aver luogo immediatamente dopo la spinta di due passi del Pedone. In seguito non è più permessa.

§ 10. — Un Pedone, giunto all'ottava casa, non può in nessun caso rimaner sospeso, ma deve subito cambiarsi in altro pezzo qualunque, a scelta del giocatore acquistando immediatamente la forza e l'efficacia del pezzo scelto.

§ 11. — La partita sarà dichiarata vinta per uno dei giocatori:

a) Quando egli avrà dato scaccomatto all'avversario.

b) Quando il suo avversario avrà abbandonato. L'abbandono tanto può essere espresso, quanto si può presumere

Digitized by Google

da atti o fatti che lascino supporre la volontà di non continuare più oltre la partita.

§ 12. — La partita sarà dichiarata patta a richiesta di qualunque dei due giocatori:

a) Quando non restino nè da una parte nè dall'altra forze sufficienti per dare il matto.

b) Quando uno darà all'altro scacco perpetuo.

c) Quando uno di essi avrà il suo Re in posizione di stallo.

d) Quando per tre volte tanto l'uno che l'altro avranno ripetuto lo stesso tratto o la stessa serie di tratti.

e) Quando uno di essi non darà scaccomatto entro i cinquanta tratti reclamati dall'avversario.

Per ogni singolo tratto s'intende compresa, tanto la mossa di uno, quanto la risposta dell'altro giocatore.

§ 13. — Il diritto di domandare che l'avversario sia obbligato a dare lo scaccomatto entro cinquanta tratti, oppure che la partita sia dichiarata patta, spetta a ciascuno dei giocatori in questi tre casi:

a) In qualunque finale teorico; cioè in qualunque finale di partita contemplato e studiato dalla teoria.

b) In qualunque finale di partita dove non restino Pedoni nè da una parte nè dall'altra, qualunque sia il numero dei pezzi.

c) In qualunque punto della partita, purchè per tutti i cinquanta tratti non venga preso alcun pezzo, nè preso o mosso alcun Pedone.

I cinquanta tratti si cominciano a contare dal momento che uno dei giocatori lo domanda. Però, finchè non sia esaurito il conteggio, esso può rinunciarvi, purchè lo faccia espressamente e in maniera che non lasci equivoco. In tal caso, la partita continuerà come se la domanda non sia stata mai fatta, salvo al suo avversario il diritto di ripeterla *ex novo* per proprio conto. In ogni finale teorico il conteggio sarà da ricominciarsi quando il finale cambia natura. Per esempio, nel finale di Re e Donna contro Re, Torre e Pedone, qualora il Pedone venga preso, cessa il conteggio, e deve ri-

Digitized by Google

cominciarsi, perchè si entra nel nuovo finale di Re e Donna contro Re e Torre. E così via.

§ 14. — Per la risoluzione di qualunque controversia intorno l'applicazione o l'interpretazione delle regole e delle leggi del giuoco in generale, si dovrà ricorrere al giudizio degli spettatori più competenti, qualora non vi provvedessero l'accordo delle parti, la consuetudine e i regolamenti speciali dei vari Circoli scacchistici.

Digitized by Google

Digitized by Google

Parte Seconda

TEORIA GENERALE DEL GIUOCO

Capitolo I.

Indole del giuoco.

Abbiamo detto che lo scopo, l'obiettivo di chi giuoca agli scacchi è di dare scaccomatto all'avversario. Siccome entrambi i giocatori tendono a conseguire questo stesso risultato abbiamo due eguali tendenze, due eguali volontà in lotta tra loro. Dalla lotta di queste due volontà, agenti nello stesso campo, che è la scacchiera, e cogli stessi mezzi, nasce la così detta *partita*.

La partita avviene movendosi alternativamente un *tratto* alla volta. Uno comincia, l'altro risponde, e così via, sinchè la partita sia finita, ciò che avviene o colla vittoria di una delle due parti, o colla *patta*.

La partita ha tre stadi, tre fasi distinte: l'*Apertura*, il *Mezzo*, il *Finale*.

L'apertura comprende i primi tratti di una partita, quei tratti cioè che servono a porre in azione i pezzi di ambe le parti, togliendoli dalla loro casa primitiva e portandoli nel mezzo della scacchiera.

Digitized by Google

Le svariate maniere di cominciare una partita sono motivo che vi sieno aperture di altrettanta varietà, a ciascuna delle quali generalmente fu dato un nome particolare.

L'apertura è lo stadio di preparazione. La battaglia, la vera lotta vi ha ancora da cominciare, ma vi si prendono invece tutte le precauzioni, perchè quando il combattimento sarà impegnato, questo riesca a proprio favore.

Il mezzo della partita è invece lo stadio di azione. Appena esauriti quei cinque, dieci, quindici tratti che costituiscono la cosidetta apertura, voi entrate subito nel mezzo della partita. La vera lotta ha allora il suo principio; la battaglia si animerà su tutti i punti; l'una parte attacca, l'altra si difende, e dura così sinchè le sorti si decidono a favore di uno, o dell'altro dei combattenti.

Però avviene talvolta che nel mezzo della partita le sorti restano indecise, e dopo lungo battagliare la più parte dei pezzi e dei Pedoni essendo stati cambiati e tolti di mezzo, restano sulla scacchiera soltanto pochi pezzi. Allora si dice che la partita tocca la terza fase, il finale.

Nel finale per lo più la vittoria si decide coll'assicurare ad uno dei Pedoni il raggiungimento dell'ottava casa. Non tutte le partite toccano però questo terzo stadio. In molte partite, specialmente in quelle giocate tra avversari di forze differenti, accade molto spesso che la battaglia si decide con un brillante attacco, nel quale uno dei giocatori soccombe avendo ancora moltissimi dei suoi pezzi sulla scacchiera.

Il giuoco degli scacchi fu detto molto giustamente essere l'immagine della guerra. Una tradizione antica, anzi, narra che fu inventato da un saggio per istruire il suo giovine principe nell'arte difficile di guerreggiare.

Tutte le norme che possono regolare un esercito in un'azione campale trovano applicazione nel giuoco degli scacchi. Tutte le qualità che deve avere un buon generale devono anche trovarsi in un eccellente giocatore di scacchi.

Questo giuoco è perciò estremamente difficile, e, diciamolo pure francamente, non è un giuoco per tutti. Per

Digitized by Google

apprenderne gli elementi e per entrare nello spirito di esso è necessario parecchio tempo, pure essendo forniti di tutte le buone qualità per progredire rapidamente!

I principianti hanno un grande conforto in una circostanza che rende loro piacevoli anche i primi passi nello studio degli scacchi.

In una partita contro un avversario della loro stessa forza essi vi trovano quello stesso diletto, quella stessa soddisfazione che vi trovano due valenti avversari.

Però il principiante che vuol progredire non deve arrestarsi lì. Egli deve lasciare i giocatori suoi pari e cercare sempre avversari più forti di lui, egli deve mettersi in possesso di qualche buon libro e attingervi le nozioni che non ha, e che non possono dargli i suoi avversari. Qui sta tutto il segreto per divenire forti giocatori.

L'arte di vincere non si acquista tanto facilmente.

Nessuno arriva ad essere buon giocatore se prima non ha molto pensato davanti ad una scacchiera. La pratica con giocatori superiori giova mirabilmente a svegliare la fantasia del principiante e a dargli un buon corredo di qualità pratiche necessarie per riescire a prendere posto al disopra della mediocrità, ma per riescire ottimo è necessario, indispensabile, lo studio della teoria del giuoco.

Il giuoco degli scacchi, il quale, voglia o non voglia taluno, possiede tutti gli elementi di una scienza, è pienamente suscettibile di una investigazione e di uno sviluppo teoretico; e da quattro secoli a questa parte formò oggetto di speculazioni più o meno profonde per un gran numero di appassionati cultori di esso. Dal cumulo di tutte queste speculazioni, vagliate, contraddette, sostenute, sviluppate, modificate, accettate, nacque la teoria del giuoco.

Abbiamo una teoria generale del giuoco, e abbiamo una teoria particolare delle aperture.

La teoria generale del giuoco consiste nel complesso di quei precetti fondamentali che emergono dalla natura stessa del giuoco e dall'indole dei vari pezzi, sia considerati in sè stessi; sia in relazione con altri.

Digitized by Google

La teoria delle aperture, che è la parte più importante, consiste nell'analisi della posizione, comunemente nota, dei pezzi al principio della partita, sviluppata sino ad un dato numero di mosse.

Il mezzo della partita non ha una teoria sua propria. Nè può averla, perchè la posizione dei pezzi essendo allora suscettibile di una quasi infinita varietà, non può essere, generalmente parlando, sottoposta ad una analisi. Il mezzo della partita è abbandonato al genio del giocatore; solo vi è possibile l'applicazione delle regole di teoria generale.

Il finale invece ha, si può dire, una teoria propria. Essa risulta sia dall'applicazione della teoria generale del giuoco, sia dall'analisi particolareggiata di tutte le combinazioni più semplici dei pezzi.

In ciascuno di questi tre stadi della partita, apertura, mezzo e finale, lo studio della teoria ha sempre una importanza che potrà essere più o meno essenziale, ma che è in ogni caso indispensabile per giocare bene.

È inutile però che il principiante nei primi suoi studî abbracci troppe cose. Se vuole trovare un vero profitto, deve procedere adagio e sempre dal semplice al complesso. Così nelle sue prime ricerche deve studiare soltanto una o due aperture, e prima di rivolgere l'attenzione alle aperture deve prendere una nozione sufficientemente estesa dei finali più elementari.

Capitolo II.

L'Apertura.

§ 1. — La prima cura di un giocatore deve essere quella di aprire bene il proprio giuoco. Lo scopo di chi giuoca è quello di dare scaccomatto all'avversario; ma ciò non si ottiene senz'aver prima impegnata una battaglia, la quale è il *mezzo* per arrivare a dare lo scaccomatto decisivo della vittoria. Prima di cominciare l'azione, voi non avete nessun vantaggio sull'avversario. Le schiere stanno ad eguale di-

Digitized by Google

stanza; ogni pezzo è egualmente collocato. Voi non potete avere ancora alcuna idea sul modo di ottenere il vostro scopo. Sulle prime mosse bisogna vi accontentiate di ben disporre i vostri pezzi e i vostri pedoni, oppure di tentare il conseguimento di un vantaggio qualsiasi che in seguito potrà pesare per ottenere la desiata vittoria.

Se voi aprite male il vostro giuoco, se voi sulle prime mosse accordate un vantaggio qualunque, sia di forze, sia di situazione, al vostro avversario, voi perderete la partita.

A giuoco corretto, a parità di situazione, il vantaggio anche di un solo pedone basta a decidere della vittoria. A giuoco corretto, ad eguaglianza di forze, il vantaggio della situazione pure decide. Bisogna però che sia reale. Spesse volte è illusorio, ed è assai difficile il rilevarlo. Difficilissimo è poi il mantenerlo, bastando talvolta un semplicissimo tratto che non sia il più forte per far sì che tale vantaggio svanisca. Esso risulta da quella particolare disposizione dei pezzi, che fa sì che i vostri tratti di offesa sieno più efficaci dei tratti di difesa dell'avversario, così che a lungo andare questi, per impedire maggiori mali, dovrà sottostare a qualche perdita materiale. Fortissimi giocatori talvolta s'ingannano nell'apprezzare in una data posizione il valore della situazione di una parte e dell'altra.

Niente v'ha di più difficile. Anzi si può dire che tutta la valentia del giuocatore consiste nel saper giudicare rettamente dove stia il vantaggio della situazione ad ogni combinazione, per rifiutarla qualora possa pregiudicare al proprio giuoco ed iniziarne invece un'altra che gli possa giovare o almeno non nuocere.

Lo studio di aprire bene il proprio giuoco è quindi della massima importanza. Nei primi tratti sta la base della vittoria. E a ciò poco vi giova la pratica sulla scacchiera. Vi giova invece mirabilmente la teoria. Non havvi apertura che in oggi sia sfuggita all'analisi più accurata dei teorici; nè si tenta nulla di nuovo senza che, come suol dirsi, non passi nel dominio della scienza, la quale è ben premurosa di imprimervi il suo giudizio.

Digitized by Google

La sola esperienza pratica nei primi tratti della partita è scorta fallace, perchè è ben difficile giudicare da sè nei primissimi tratti come l'una mossa piuttosto che un'altra sia dannosa o vantaggiosa, e spesso avviene che una mossa apparentemente buona sia cattiva e viceversa.

La teoria invece ha tutto, o almeno moltissimo, esaminato, ed i suoi principii, già assodati da una lunghissima esperienza e da un lungo studio, sono i soli accettabili.

§ 2. — Voi dovete, nel cominciare il vostro giuoco, usare tutta la diligenza possibile, per trarne il maggior profitto.

Voi dovete aver ognor presente che i pezzi dell'avversario si possono disporre più presto e più facilmente alla difesa, di quello che i vostri all'attacco immediato. Voi dovete procedere lentamente e cautamente. Due mezzi avete per riescire alla vittoria. Il primo è quello di ottenere con abili manovre l'avanzamento dei vostri Pedoni ben riuniti in maniera che uno almeno possa arrivare all'ottava casa e divenire Donna. Allora, le forze dell'avversario trovandosi naturalmente più deboli al confronto delle vostre, voi lo obbligate ben presto a restringere le sue difese, ad abbandonare terreno ed infine a soccombere.

L'altro mezzo è quello di allontanare possibilmente, e magari col sacrifizio di qualche Pedone ed anche talvolta di un pezzo, le difese ed i pezzi che coprono le trincee del Re nemico, e concentrare nel tempo stesso tutto l'attacco dei vostri pezzi sopra un solo punto della posizione nemica, in maniera che l'avversario non possa più contrapporre sufficiente riparo alla vostra offesa e sia costretto a ricevere il matto, o almeno, per evitarlo, a subire qualche grossa perdita che vi dia una superiorità decisiva.

Il tentare l'uno o l'altro di questi due mezzi per vincere dà luogo a due diversi sistemi di giuoco. Il giuoco chiuso ed il giuoco aperto. Le partite di giuoco chiuso sono appunto quelle in cui si cerca il vantaggioso collocamento dei Pedoni, ed i pezzi vengono giocati colla mira principale del vantaggioso avanzamento di quelli. Le partite di giuoco aperto invece sono quelle in cui si tende principalmente a

Digitized by Google

rivolgere i pezzi ad una prossima offesa contro il Re avversario. Quale dei due sistemi sia il preferibile, è cosa che non può accertarsi. Entrambi sono plausibili.

Lo scegliere l'uno o l'altro dipende dal gusto o dallo stile del giuocatore, quando la scelta è facoltativa. Ma avviene talvolta che importa assai decidersi per l'uno o per l'altro, secondo che il genere d'apertura lo esige e secondo le risposte dell'avversario. Sovente un giuoco cominciato aperto è utile volgerlo in giuoco chiuso, e viceversa.

Sovente uno dei giocatori si tiene ad un sistema, mentre il suo avversario tenta opporgli l'altro. Momento assai importante è quando dal giuoco chiuso taluno vuol passare al giuoco aperto, il che può fare spesso col sacrificare un Pedone o un pezzo.

Il giudizio se il Pedone o il pezzo che si perde possa venire compensato è molto difficile.

Di tutto questo in generale non si acquista cognizione che dopo lunga pratica e lungo studio.

§ **3.** — La cura principale del giocatore nel cominciare la partita deve essere quella di sciogliere il proprio giuoco colla massima sollecitudine e con precisione.

Deve cioè al più presto rendere liberi i suoi pezzi, dando a ciascuno di essi la facoltà di esercitare la sua parte d'azione nella lotta.

I criteri che devono regolare lo scioglimento del giuoco variano a seconda che il giuocatore vuol tenersi al giuoco chiuso o al giuoco aperto. Nel giuoco chiuso la maggiore attenzione deve essere rivolta ai Pedoni, e questi devono sempre esser giuocati in modo che i Pedoni centrali sieno i più avanzati nel tempo stesso che i Pedoni laterali servano loro di sostegno. In tal caso il movimento dei pezzi deve essere subordinato a quello dei Pedoni, e quelli non devono mai intralciare l'avanzamento di questi.

Nel giuoco aperto invece, dove si mira ad un attacco diretto contro il Re avversario, è necessario principalmente che tutti i pezzi entrino presto in giuoco. Non si dimentichi specialmente che i pezzi agiscono più nel centro che

Digitized by Google

ai lati, e che quello che si deve al più presto ottenere si è di mettere in comunicazione le proprie Torri.

Avendo ognora presente questo principio, è impossibile che anche un giocatore di forza mediocre non riesca nei primi tratti ad ottenere un buono scioglimento del proprio giuoco.

Ciò che nuoce in particolar modo al buono scioglimento dei pezzi si è, sul principio, di giuocare parecchie volte lo stesso pezzo di seguito. Specialmente i Pedoni non devono troppo spingersi in avanti. Un Pedone alla quarta è assai più potente che alla quinta e alla sesta casa. Di più, in tal caso, sarà molto facile all'avversario con un solo movimento cambiare un Pedone che ne avrà fatti due o tre per spingersi in avanti, e ciò riesce in molti casi a un guadagno di tempo per lui. Nuoce anche al buono scioglimento del giuoco il far servire un pezzo principale in un ufficio che potrebbe molto bene essere disimpegnato da un Pedone o da un pezzo di minore importanza. Nuoce al buono scioglimento il chiudere i pezzi coi proprii Pedoni, o il farli chiudere dai pezzi e Pedoni avversari. Ciò avviene specialmente alle Torri se entrano troppo presto in giuoco, ed ai pezzi minori se vengono giocati inconsideratamente nei due lati della scacchiera. Ma quello che più di tutto nuoce allo scioglimento del giuoco è il tenere i pezzi minori od anche uno di essi immobili nelle loro case per lungo tempo.

Il ritardo nello scioglimento del giuoco è una delle cause principali della perdita di una partita. Quando i vostri pezzi non agiscono, quando questi non sono in giuoco, egli è come se voi giocaste con uno o due pezzi di meno.

Naturalmente, non avendo in tal caso il mezzo di opporre al vostro avversario delle forze corrispondenti, voi dovrete soccombere. Ed è così che si spiega la splendida riescita che ottiene talvolta il sacrifizio di un Pedone o anche di un pezzo, al quale si lascia andare taluno dei giuocatori per ritardare lo scioglimento dei pezzi avversari ed avere così il tempo di formarsi coi proprii un attacco irresistibile.

La meno dannosa delle conseguenze cui può dar luogo una infrazione alle norme del buono scioglimento dei pezzi

Digitized by Google

è di perdere il vantaggio del tratto. Così perderete l'attacco il quale passerà all'avversario.

Quando voi avete il tratto, voi avete sull'avversario un vantaggio, non troppo grande, ma che pure ha il suo valore.

Chi ha il vantaggio del tratto dà l'indirizzo alla partita, ed ha l'attacco.

§ 4. — Pei principianti, pei neofiti del giuoco degli scacchi non è facile entrare nello spirito e nella piena intelligenza di queste due frasi: *vantaggio del primo tratto*, e *attacco;* perciò non sarà inutile darne una spiegazione alquanto dettagliata.

Il vantaggio del tratto consiste principalmente in questo: dare l'indirizzo alla partita, obbligare cioè l'avversario a giuocare i suoi tratti secondo i vostri, in maniera che non abbia la scelta che tra un piccolo numero di movimenti difensivi. Questo vantaggio, con una parola più spesso usata, si denomina *attacco*. Attacco vuol dire offesa, e l'offesa può essere di più specie. Dicesi *semplice* quando viene attaccato direttamente un pezzo o un Pedone da altro pezzo o Pedone; ed è tra le offese la più insignificante. L'offesa semplice può essere *raddoppiata* quando due o più pezzi attaccano insieme lo stesso punto o lo stesso pezzo. Questa offesa diventa di una certa gravità quando il Re avversario è uno dei pezzi che difendono il punto attaccato. Il Re, come sostegno di un pezzo attaccato da parecchi pezzi nemici, sta quasi sempre a disagio, e può servire di bersaglio ai più pericolosi attacchi. L'offesa è *complessa* quando con una sola mossa vengono attaccati direttamente in punti differenti più pezzi. Questa specie di offesa è assai efficace quando si possa effettuare, perchè sarà ben difficile che l'avversario possa con un solo tratto riparare a tutti i punti minacciati. La specie più pericolosa della offesa complessa la troviamo nella offesa di scoperta, quando cioè movendo un pezzo se ne scopre un altro il quale va a ferire un punto che si trova in capo della sua linea, intanto che il pezzo mosso va a colpire un altro pezzo o un altro punto debole dell'avversario. Gli scacchi di scoperta sopratutto sono pericolosissimi

Digitized by Google

perchè il Re dovendo necessariamente muoversi o difendersi non si ha più la scelta sulla difesa dei varî punti minacciati. L'offesa infine sarà *coperta* o di preparazione, quando la mossa fatta non mira ad attaccare direttamente alcun punto dell'avversario, ma tende soltanto a preparare o a rendere indifendibile, o almeno più efficace, una offesa diretta che si abbia in animo di effettuare più tardi.

Sotto questo punto di vista una semplice mossa di difesa può essere spesso una mossa d'attacco.

Quest'ultima specie di offesa costituisce l'attacco più comune. Chi ha il tratto ha anche il vantaggio di attaccare, ma deve necessariamente attenersi a quest'ultimo sistema di offesa. L'offesa *semplice*, l'attacco diretto e immediato contro i pezzi e i pedoni avversari è sempre facilmente difendibile. Allorquando questa offesa non ha un altro scopo, cioè di servirvi anche di attacco di preparazione, riesce inutile e inopportuna, e molto spesso dannosa, perchè giova all'avversario per guadagnare dei tempi e sciogliere più presto il suo giuoco. Le offese complesse e raddoppiate non sempre sono a disposizione dell'attaccante, anzi queste non sono per lo più che il risultato di un seguito ben combinato di mosse d'attacco, risultato definitivo che basta a decidere la lotta. Non resta quindi che l'offesa di preparazione, con la quale appunto si tende ad ottenere un attacco diretto che sia impossibile a difendersi e quindi decisivo.

Avere l'attacco, adunque, può bensì significare il possesso attuale di un attacco violento e diretto, ma più sovente non vuol dire altro che trovarsi in tale posizione che le proprie mosse, sebbene non mirino ad alcuna offesa diretta, pur sono tali che l'avversario deve necessariamente controminarle con altre mosse preparatorie di una difesa che possa riescire efficace laddove ne fosse il bisogno, contro i temuti attacchi che l'offensore tiene sempre sospesi come una spada di Damocle sul giuoco avversario.

Finchè colui che ha avuto il primo tratto sa mantenersi in una tale posizione, si dice che conserva il *vantaggio* del primo tratto.

Digitized by Google

Il tenere sospeso l'attacco immediato, per farlo scoppiare soltanto a tempo opportuno, deve essere la cura costante di un buon giuocatore. Il momento più difficile della partita è appunto quello in cui dalle mosse di preparazione si passa all'attacco immediato. Gioverà conservarsi la massima libertà d'azione. Abbiate sempre presente questo principio, che è di una grande importanza: quando voi avete l'opportunità di fare una buona mossa d'attacco, e nel tempo stesso potete farne un'altra che vi permette parecchie buone continuazioni, scegliete quest'ultima. L'avversario si affretterà, anche a costo di un cattivo giuoco, di impedirvi la buona mossa che avete ritardato e voi avrete il vantaggio di avere parecchie vie aperte per continuare l'offesa lasciando perplesso l'avversario e spesso nell'impossibilità di riparare a tutto.

§ 5. — Però, se l'avversario non commette alcun errore nella sua *difesa*, il vantaggio del tratto, ossia l'attacco, non dura nè deve durare oltre quei determinati tratti che costituiscono l'*apertura*.

L'apertura può prolungarsi più o meno secondo il sistema di difesa adottato dall'avversario. Una difesa che lascierà durare l'attacco più lungamente di un'altra sarà meno buona. Egli è per questo che si dovrebbe sempre preferire la difesa più sicura, quella cioè che atrofizza sin dal primo germe qualunque combinazione che potrebbe svolgersi a favore dell'attacco.

Però questo principio non è sempre tenuto presente, ed anzi molto spesso è volonterosamente trasgredito anche dai più forti giuocatori, i quali prediligono facilmente alcune difese meno buone e meno energiche, siccome quelle che danno quasi sempre luogo a delle combinazioni più svariate e più interessanti, e servono a dare alla partita quel brio e quella vivacità che sono ben lungi dal darvi le difese cosiddette corrette.

Così del pari alcuni giuocatori anche col tratto cercano molto spesso di rendere più sensibile questo vantaggio tentando alcuni attacchi i quali non sarebbero corretti, anzi

Digitized by Google

metterebbero l'avversario in condizione di vincere la partita qualora si attenesse sempre alla giusta difesa, ma offrono invece praticamente delle grandi risorse e possono molto facilmente decidere la partita a favore dall'attaccante, qualora la difesa non sia sempre assolutamente corretta.

Questo genere di attacchi e di difese che deviano dalle giuste norme della condotta del giuoco, si dicono *giuochi arrischiati*, mentre *giuochi regolari* si dicono tutti gli altri.

Di regola, i giuochi arrischiati sono i più difficili a trattarsi praticamente, e sebbene sieno i preferiti in partite libere e senza impegno, rarissime volte si vedono praticati nelle sfide e nei tornei, e in generale in qualunque serio combattimento ove si voglia escludere il rischio.

A questo genere di giuoco appartengono quasi tutti i *gambitti* e tutti i *controgambitti*, cioè tutti quei giuochi in cui una delle parti viene in perdita di un pedone o di un pezzo che volonterosamente sacrifica per rafforzare o per ottenere l'attacco.

Il tratto è di maggiore importanza nei giuochi aperti che nei giuochi chiusi, perchè in questi ultimi l'attacco è sempre più fiacco, avendosi di mira non già un'offesa diretta contro il Re, ma il conseguimento di un vantaggio di secondo ordine. Egli è per questo che generalmente chi ha il tratto si tiene più volentieri ai giuochi aperti, mentre chi giuoca sottomano si tiene molto spesso al giuoco chiuso, apparendo in quello più facile la difesa.

La moda in oggi volge anzi del tutto al giuoco chiuso, e ciò principalmente per l'opinione, che molti si sono fatta, che la teoria abbia tanto analizzate tutte le aperture di giuoco aperto, che contro avversari esperti difficilmente si potrà ottenere alcun vantaggio; e che anzi in tutti quei giuochi in cui si viene in qualche perdita materiale, come, per esempio, in tutti i giuochi di gambitto, con tutta probabilità si resterebbe in svantaggio.

La pratica però dei più valenti campioni non darebbe ragione a queste apprensioni, ed anche negli stessi giuochi di gambitto, dove per lo più chi accetta il vantaggio do-

Digitized by Google

vrebbe teoricamente vincere, la difesa apparisce così difficile a trovarsi, le risorse dell'attacco sono tante che si può dire francamente che in pratica le probabilità di vincere e di perdere stanno eguali.

§ 6. — Se voi invece giuocate sottomano, avete un piccolo svantaggio in confronto coll'avversario. Voi dovete assoggettarvi alla difesa, e dovete da lui aspettare l'indirizzo del giuoco. Però, sino dalle prime mosse, voi potete contrastargli questo vantaggio. Voi potete accettare o no l'indirizzo che prende la partita, rispondendo in una o in altra maniera. Voi potete giuocare i vostri pezzi tanto per la difesa che per l'attacco; voi potete anche invertire le parti ed obbligare alla difesa chi ha mosso pel primo. Ciò si ottiene facilmente col sacrifizio di un pedone, dando luogo così ai *controgambitti.* Questi giuochi sottomano sono generalmente condannati dalla teoria, ed invero sono assai più pericolosi dei gambitti propriamente detti, e solo consigliabili in pratica contro giuocatori più deboli. La regola è che chi giuoca sottomano deve difendersi; e voi dovete farlo usando tutta la diligenza nel rispondere ai primi tratti.

La *difesa* può considerarsi sotto due punti di vista secondo che si combatte un attacco immediato, oppure un attacco coperto. L'*attacco coperto,* come abbiamo detto più sopra, è il più comune perchè sta nell'indole del giuoco di chi ha avuto il primo tratto. Chi giuoca sottomano deve adunque difendersi colle stesse armi. Deve studiare lo scopo e la portata delle mosse avversarie; deve calcolare tutti i possibili attacchi immediati che stanno a disposizione del primo giuocatore; premunirsi laddove si sente debole, togliere i pezzi più forti nemici cambiandoli opportunamente, chiudere loro l'entrata nei punti più avanzati, preparare un contro attacco che diverga l'attenzione dell'assalitore, e qualora si senta ben sicuro, e abbia ben calcolato che il temuto attacco a nulla possa condurre di utile per l'avversario, può anche lasciarvi corso, sicuro che dopo un certo numero di mosse l'attacco infruttuoso, energicamente respinto, farà cambiare la posizione dei combattenti, e l'assa-

Digitized by Google

litore dovrà passare alla difesa. Se le mosse di difesa contro un attacco coperto o di preparazione sono fatte rettamente, può avvenire benissimo che per tutta la partita non abbia luogo un attacco immediato, e la partita finisca patta. Questo risultato, che potrebbe segnare il più alto ideale del giuoco degli scacchi, ed è infatti l'ideale della così detta scuola moderna, in pratica riesce però di una noia ineffabile, e le partite più stupide sono appunto quelle che non hanno attacco immediato nè dall'una nè dall'altra parte, e per la via dei cambi riescono al pieno esaurimento delle due forze e finalmente alla patta.

Contro l'attacco immediato il difendente deve sempre adoprare la difesa più energica, purchè nel tempo stesso sia anche sicura. Quando voi avete un vostro pezzo offeso da un pezzo nemico, voi avete vari mezzi per riparare a questa offesa. Prima di tutto voi potete ritirare il pezzo attaccato movendolo in altra casa; sistema che potrà esser buono quando il pezzo rimosso abbia anche altrove una certa efficacia, e la nuova dimora non sia peggiore della antica. Potete invece difendere il pezzo attaccato sostenendolo con un altro pezzo o con un pedone, di maniera che, qualora venisse preso, il pezzo nemico possa essere ripreso immediatamente. Potete anche coprire il pezzo attaccato con un pedone o con un altro pezzo; e questo sistema sarà tanto più efficace se il pezzo che copre offenda alla sua volta il pezzo offensore. Potete poi rendere inefficace l'offesa del pezzo attaccante o prendendolo con un vostro pezzo, oppure (ciò che è sovente un buonissimo sistema) legandolo in coperta del suo Re. Infine, voi potete lasciare indifeso il vostro pezzo attaccato e attaccare o prendere (se è sotto presa) un pezzo avversario dello stesso o di maggior valore del vostro. Quest'ultimo sistema, qualora non offra inconvenienti d'un altro ordine, sarà sempre il migliore perchè basato sulla teoria del controattacco, che è la più energica, sebbene la più pericolosa. Di tutti questi sistemi di difesa quale sia da preferirsi quando parecchi ne stanno a vostra scelta è cosa che dipende dalle circostanze e dalla posizione;

Digitized by Google

nè si può dare su ciò alcuna regola generale. Soltanto v'è necessario aver sempre presente che, quando siete soggetto ad un attacco immediato, voi avete bisogno della vostra massima attenzione, perchè l'offesa essendo immediata, uno sbaglio porterebbe di conseguenza danni immediati.

Del resto, sia l'attacco coperto o immediato, se siete obbligato a difendervi, la vostra posizione sarà sempre assai delicata.

Un semplice tratto debole, una piccola perdita di tempo può esservi fatale e compromettere decisamente la vostra partita; mentre un semplice tratto debole, una piccola perdita di tempo riescono meno dannosi a chi ha l'attacco. Voi dovete pazientemente aspettare quel momento in cui l'avversario giuochi un tratto meno giusto per togliervi dalla difesa, e, se lo potete, passare all'offesa. Quel momento arriva quasi sempre; tutto sta saperlo cogliere, e specialmente non essere prevenuto. La grande arte di guerra consiste appunto nel saper fare tutto a suo tempo. Nè aspettare troppo, nè affrettare, e sovratutto cercare di guadagnar tempo sull'avversario. Chi guadagna più tempo, vince.

§ 7. — Il tener conto del guadagno e della perdita di un tempo è della massima importanza. Ammesso che ad ogni mossa di attacco, cominciando dal primo tratto in poi, siavi la sua risposta soddisfacente, in maniera che, arrivando alla fine della partita, il giuoco debba esser patto, supposti i migliori tratti di ambe le parti, se a un certo punto della partita uno dei giuocatori invece di fare una sola mossa come dovrebbe, ne facesse due o tre, egli è certo che le proporzioni essendo alterate, quel giuocatore avrà ottenuto un gran vantaggio; e non potendo il suo avversario con una sola risposta riparare a due o tre mosse d'attacco dovrà soccombere. Questo avviene press'a poco quando a un certo punto della partita uno dei giuocatori perde uno o più tempi. Egli è come se il suo avversario avesse fatto due o più mosse in una volta, mentre egli non ne ha fatta che una. Le conseguenze non possono essere che le stesse.

Le maniere con cui si perde un tempo sono varie e dipendono dalle circostanze. Si perde un tempo dando uno

Digitized by Google

scacco inutile; si perde un tempo movendo un pezzo in luogo da dove possa venire subito scacciato; si perde un tempo facendo una mossa che non ha alcun utile scopo, e così via. Le perdite di tempo sono tanto più fatali quanto più l'attacco è stringente e difficile la difesa. Fatali quasi sempre sono le perdite di tempo quando si è inferiori di forze, giacchè una sola perdita di tempo basta sovente per sciupare l'attacco meglio combinato. Ma alle volte è assai difficile rilevare l'importanza della mossa che costituisce la perdita di tempo; e non se ne avvantaggia quegli a cui dovrebbe giovare; oppure perde in seguito dei tempi alla sua volta; cosicchè il giuoco a un certo punto si equilibra, e noi vediamo spesso delle partite, giuocate anche dai migliori maestri, venire all'eguaglianza, mentre avrebbero potuto essere guadagnate a più riprese e da una parte e dall'altra.

§ 8. — Per quanto riguarda al modo di cominciare la partita sarà sempre utile tenersi a poche e determinate aperture. Di queste, lo studio teorico sia profondo, e la pratica continua. In tal maniera voi arriverete senza avvedervi ad impadronirvene totalmente, vedrete molto più presto i pericoli e i vantaggi di giuocare l'uno o l'altro pezzo nella tal casa, e in altra diversa secondo le circostanze, e vi metterete più facilmente nell'occasione di trar profitto di un errore, o di una risposta debole dell'avversario. L'avventuroso, nel giuoco degli scacchi, si deve assolutamente evitare. Tentare, o accettare un'apertura che non si conosce, specialmente in una partita d'importanza, è lo stesso che dare un vantaggio all'avversario. Studiate e mettete in pratica le aperture che più vi sono di genio, e non cominciate mai una partita con un'apertura che non vi sia familiare.

Se voi però aspirate ad essere un bel giuocatore oltre che un buon giuocatore, allora vi sarà necessario estendere al massimo le vostre cognizioni teoriche. Voi dovrete conoscere tutte le aperture, e accettare sempre il combattimento sul terreno che piacerà al vostro avversario. I grandi giuocatori si piccano di osservare questo principio. Infatti, fa una impres-

Digitized by Google

sione poco soddisfacente il vedere noti dilettanti e anche buoni giuocatori non giuocare che Difese Francesi, Fianchetti, e, pure col tratto, ben rare volte spingere per prima mossa il Pedone di Re due passi! La soverchia timidezza è anche un difetto come lo è la temerità, e quel giuocatore che limiterà la sua partita ad una sola apertura scelta fra le più timide, non potrà mai salire ai primi onori.

Capitolo III.

Il mezzo della partita.

§ 1. — Importantissimo è conservare sino al mezzo della partita il vantaggio del tratto; cioè l'attacco, o un equivalente che si abbia ottenuto per l'attacco, come sarebbe un pedone nei giuochi di contragambitto. Però il vantaggio del tratto non può durare perennemente, nè dura sempre sino al mezzo della partita. La teoria delle aperture insegna le difese più sicure, e dopo alcuni tratti questo svanisce, ammenochè non sia corroborato da qualche sacrificio che prolunghi l'offesa e gli accresca forza, cosa questa sempre assai delicata e dove bisogna essere buon giuocatore per apprezzarne l'opportunità. A un certo punto le partite divengono eguali. L'attacco e la difesa si discernono appena. La mischia è impegnata su tutti i punti ma in condizioni non differenti. In questo momento critico, chi commette il primo errore è perduto. Voi siete nel mezzo della partita.

La teoria rare volte giunge sino là. Essa vi accompagna solamente nei primi passi della partita. Dopo, gli è impossibile seguirvi. Passati cinque, otto, dieci, quindici tratti, secondo l'importanza della apertura, essa vi abbandona a voi stesso. Voi allora vi trovate come suol dirsi allo scoperto. Se non avete un buon corredo di cognizioni; se non avete formato uno stile che possa guidarvi nel caos delle combinazioni che sorgono a voi dinanzi ad ogni tratto, voi sarete sempre un infelice giuocatore, voi sarete imbarazzato

Digitized by Google

ad ogni complicazione, voi perderete sempre anche contro giuocatori meno esperti di voi nell'analisi delle aperture.

§ 2. — La formazione di uno stile, per un giuocatore che voglia riescire, è cosa essenziale, indispensabile. Ma non esclusivamente dipende da lui. Ci vuole un'attitudine speciale, e questa o c'è, o non c'è. Se non c'è, non gli varranno nè studi, nè buona volontà. Arrivato a un certo punto, non gli sarà più possibile salire d'un pollice e può tranquillamente smettere di giuocare, o almeno di aspirare ai primi posti. Se l'attitudine c'è, egli può riescire, e riescirà certo se lo voglia.

A conforto dei principianti, è debito soggiungere che questa attitudine speciale è più facile a trovarsi di quanto si crede; solo la buona volontà manca ai più. Perchè alla formazione di uno stile, in un giuocatore che abbia il talento necessario, concorrono essenzialmente e la pratica e lo studio dei libri. E l'una cosa e l'altra richiedono tempo e pazienza.

Lo stile risulta sia dal complesso di quelle cognizioni teoriche, sintetizzate in tante regole che il giuocatore deve possedere ed applicare ad ogni singolo caso; sia dalla conoscenza pratica della scacchiera, che gli faccia vedere il momento opportuno di applicare una regola piuttosto che un'altra e tenersi alla eccezione piuttosto che alla regola; ma più di tutto risulta da quel genio particolare che gli faccia scegliere una via piuttosto che un'altra, quando parecchie gliene stanno aperte dinanzi.

È particolarmente nel mezzo della partita che si fa notare e spicca lo stile di un giuocatore. Dopo i primi tratti dell'apertura, quando la partita incomincia ad entrare nelle prime complicazioni, il giuocatore deve saper concepire un buon piano d'attacco o di difesa; deve fissarsi un obbiettivo al cui conseguimento deve informare tutte le sue mosse. Ciò non è facile, almeno ciò non è facile far bene. Il piano può essere differente, a seconda dello stile differente dei vari giuocatori; ma deve sempre avere una base naturale e razionale nella posizione della partita. Bisogna che il piano sia attuabile senza troppe difficoltà; bisogna sopratutto non

Digitized by Google

illudersi. Per questo è necessario un retto giudizio. Il *giudicare* è una delle principali qualità per un giuocatore di scacchi.

§ **3.** — Tra la moltitudine e la varietà dello stile nei vari giuocatori si trovano delle grandi analogie, tanto che non esitiamo a dividere, sotto questo riguardo, i giuocatori in due grandi classi: quella dei giuocatori di *sistema* e quella dei giuocatori di *concetto*.

Giuocatori di *sistema* sono quelli che si curano essenzialmente della posizione, e tendono quasi sempre ad un particolare e speciale collocamento dei loro pezzi e dei loro pedoni. Le loro aperture sono poche e fissate. I pezzi e i pedoni vengono sempre giuocati in un dato modo, e vanno invariabilmente ad occupare alcune date posizioni. Essi costruiscono ed organizzano il loro giuoco sempre ad un modo, purchè loro lo si permetta. Edificano un vasto campo trincerato dentro al quale stanno appiattati, difesi da ogni parte. Per lo più essi non prendono iniziativa alcuna d'attacco. Aspettano.

Giuocatori di *concetto* sono quelli che, lungi dal considerare i pezzi come materiali da costruzione, li usano come forze, prendono l'iniziativa di una combinazione appena si presenta, e regolano i loro movimenti a seconda di un piano preconcetto, modificandolo al bisogno secondo l'azione che spiega l'avversario. Questi basano la propria azione sull'*attacco*, come i primi la basano sulla *difesa*.

Gli uni e gli altri possono dare praticamente sulla scacchiera degli ottimi risultati. I giuocatori di *sistema*, con più o meno di variazioni, con più o meno di larghezza costituiscono oggi la cosiddetta scuola moderna, cioè la maggioranza. Ciò però non vuol dire che questa scuola sia da preferirsi a quella di cui erano seguaci Labourdonnais, Morphy ed Anderssen. È una questione questa che noi, per ora, lascieremo insoluta.

§ **4.** — Secondo lo stile differente del giuocatore, differente potrà essere il piano di difesa o di attacco; ma dovrà pur sempre essere buono, cioè di possibile attuazione e di

Digitized by Google

reale utilità. Questo piano deve ognora aversi presente e deve condursi maestrevolmente attraverso le mille combinazioni che le risposte avversarie fanno sorgere. Tanto più sarà plausibile ed efficace quella condotta di giuoco che saprà mascherare e coprire il proprio piano di battaglia, di maniera che questo si appalesi soltanto quando l'avversario non possa combatterne l'attuazione. Perciò una delle cure principali del giuocatore deve essere quella di indagare e scoprire il piano nemico, combatterlo e controminarlo e soprattutto ricercarne il lato debole.

Sovente avviene che il piano anche meglio combinato sia difettoso in alcuna sua parte. È questo difetto che bisogna trovare, e là battere ed irrompere con tutte le proprie forze.

Il mezzo della partita è lo stadio vero dell'azione, e l'azione si svolge in una lotta più o meno prolungata, nella quale l'una parte attacca, l'altra si difende. Può esservi un solo attacco, il quale vada sempre crescendo di forza e finisca col trionfare. Può esservi invece una serie di attacchi e di difese. Quando un primo attacco viene correttamente parato, questo si esaurisce; e la partita prende una di quelle posizioni che con frase ordinaria si dicono di *giuoco eguale.* Allora si ricomincia con alcune mosse di preparazione, e l'attacco viene nelle mani di chi primo sa impadronirsene. Ciò può ripetersi, e l'attacco passerà vicendevolmente dall'uno all'altro giuocatore più volte, avanti ancora di arrivare al terzo stadio della partita, al *finale.*

L'attacco deve avere una mèta, deve avere uno scopo determinato. Chi attacca deve saper cosa vuole ottenere, quale è il vantaggio che vuole conseguire. E questo obbiettivo, questo vantaggio a cui si mira deve esser tale che la posizione attuale possa permetterne il conseguimento. La minaccia di dare scaccomatto all'avversario o di predare uno dei suoi pezzi costituisce certamente un attacco, ma siccome questa specie di offesa viene facilmente riparata per lo più con un solo movimento del difendente, non sono questi gli attacchi a cui deve abbandonarsi il buon giuocatore.

Digitized by Google

§ 5. — Il buon giuocatore, quando non abbia in pronto un attacco violento, e nello stesso tempo sicuro, contro il Re avversario, deve limitare le sue aspirazioni ad ottenere una miglior posizione, cioè uno di quei vantaggi di secondo ordine, i quali possono facilmente sfuggire agli occhi non esercitati, ma che vengono a un certo momento a pesare sensibilmente sulle sorti di una partita. Vantaggi di questo genere sarebbero, per esempio: occupare il centro della scacchiera con due pedoni bene sostenuti dai pedoni laterali, mentre l'avversario è obbligato a restare indietro coi suoi; ottenere una maggioranza di pedoni dalla parte ove non si trova il Re avversario; apportare un Cavallo nel centro della scacchiera, sostenuto da due pedoni senza che possa venire scacciato dai pedoni avversari; ottenere un pedone libero e ben sostenuto; conquistare una linea aperta alle proprie Torri senza che l'avversario vi possa opporre le sue; raddoppiare all'avversario due pedoni nella fila di Torre, ecc. Il conseguimento di uno di tali vantaggi, od altri simili, può essere la mèta dell'*attacco* di una delle parti, e deve anzi esserlo quando non ci sia di meglio. Nelle partite ordinarie, la lotta avviene appunto sopra un tale terreno; il primo piano di battaglia consiste unicamente nel cercare di ottenere uno di questi vantaggi.

§ 6. — Ma un primo piano non può essere sempre invariabile. Anzi in ogni caso i piani concepiti tendono sempre ad essere fluttuanti e variabili. L'attacco non può durare perennemente. Se la difesa è corretta, a un certo momento dovrebbe anzi cessare. Talvolta l'obbiettivo fissato svanisce, sia perchè fu l'effetto di un miraggio, sia perchè il contro-attacco dell'avversario lo fa perdere di vista. Talvolta accade ancora che la condotta dell'avversario fa sorgere un obbiettivo migliore e più facilmente conseguibile. In tutti questi casi havvi necessità di modificare, riformare, riorganizzare il proprio piano. Guai per chi volesse ostinarsi in un piano preconcetto. Non havvi peggiore stile. Dannoso specialmente è il voler persistere in un attacco intrapreso, quando questo attacco non ha una base molto solida.

Digitized by Google

§ 7. — Vi sono nelle partite giuocate dei momenti importanti che hanno una decisa influenza nella futura condotta del giuoco, sia riguardo all'attacco, sia riguardo alla difesa. Il giuocatore deve in questi momenti fare una seria considerazione sul seguito probabile della partita, e qualora egli acquistasse la certezza od anche il dubbio fondato che il suo attacco non deve riuscire a nulla di buono, deve spontaneamente passare alla difesa. Nulla v'ha di peggio che un attacco che si voglia sforzare. Avverrà allora che per volerlo sostenere voi vi lascerete sedurre al sacrifizio dei vostri pedoni e dei vostri pezzi, e dopo una serie di tratti, che potrà essere più o meno lunga, voi resterete impotente col vostro giuoco scomposto e le vostre forze indebolite. In questo giuoco si deve evitare, per quanto è possibile, ogni incertezza, e sarebbe erroneo il gettarsi a occhi chiusi nell'ignoto sperando in casuali combinazioni favorevoli, oppure negli errori dell'avversario. Non bisogna mai arrischiare e sperare nell'errore. L'avversario rialzerà il suo morale quanto più facile vedrà la difesa, e quanto più verrà in vantaggio di forze. E ciò ha una grandissima importanza nella pratica del giuoco.

Saper bordeggiare, navigare a seconda del vento, ecco una qualità assai importante per un buon giuocatore di scacchi come per un buon marinaio. Bisogna saper regolare il proprio giuoco a seconda del mutamento delle proprie vedute non solo, ma a seconda dell'azione che spiega il proprio avversario. Soprattutto saper passare a tempo dall'attacco alla difesa, non giuocare mai per vincere, e accontentarsi del giuoco patto quando le condizioni della partita non permettano di alterare l'armonia delle forze combinate. Molte partite che sarebbero indubbiamente perdute, così si possono salvare, come al contrario molte partite che sarebbero nulle, si perdono per volerle vincere contro la natura del giuoco.

§ 8. — L'attacco è un'arma a due tagli che ferisce sovente quegli stesso che se ne serve, se non lo fa con senno e con cautela. Bisogna specialmente evitare i sacrifizi, ma-

Digitized by Google

gari di un solo pedone, quando questi non sono assolutamente giustificati da un vantaggio d'altro genere evidente ed immediato. Bisogna evitare di scompigliare il proprio giuoco, e particolarmente l'ala dove sta il Re arroccato. L'attacco sarà tanto più preferibile quanto più sulle prime procederà lento e tranquillo. La violenza nell'attacco non è sempre un buon requisito; l'attacco, per essere efficace, deve avere delle solide basi. L'attacco violento deve riescire decisivo; in caso diverso, se viene, cioè, parato o respinto, può molto facilmente riescire fatale a chi lo tenta. Egli è per questo che l'attacco dev'essere condotto cautamente; deve procedere con un crescendo regolare, non affrettarsi, nè scoppiare fuori di tempo. Il giuocatore, prima di abbruciare i suoi vascelli e gettarsi in una azione decisiva, deve ben considerare le condizioni del suo giuoco; deve prevedere tutte le possibili sorprese dell'avversario e porvi riparo finchè ne è in tempo. Egli deve sapersi premunire. Ciò è di capitale importanza. Prima la sicurezza in casa propria, quindi la guerra in casa d'altri.

La trascuranza di una semplice mossa di previsione, che tolga all'avversario qualunque probabilità di contr'attacco può assai facilmente rendere patta o perduta una partita che sarebbe stata vinta indubbiamente per la natura del giuoco.

§ 9. — Chi è obbligato a difendersi deve alla sua volta concepire un piano, deve prefiggersi una mèta, e questa deve essere in relazione alla posizione attuale dei pezzi e deve sempre fissarsi su qualche combinazione che impedisca l'attuazione del piano nemico o ne paralizzi l'efficacia. Perciò chi è obbligato a difendersi potrà adottare due maniere diverse di difesa. Potrà cioè limitarsi a combattere il nemico sul campo da lui scelto, contrastandogli ogni passo e opponendogli forza a forza; oppure potrà abbandonargli il terreno, lasciar libera la via da lui scelta e irrompere colle sue forze da un'altra parte, tentando di obbligarlo a ritardare l'attacco cominciato o ad abbandonarlo affatto, per curare la propria salute dove viene minacciata. Questo secondo sistema di difesa, propriamente chiamato il *contro-attacco*,

Digitized by Google

è il migliore, ed è preferibile qualora si possa adottare, ma riesce talvolta assai pericoloso, specialmente se non si possa adottare senza materiale sacrificio di forze. È quindi necessario che il giuocatore, prima di abbandonarsi a un tale sistema di difesa, faccia appello seriamente al suo retto giudizio ed alla sua previdenza.

§ 10. — Quando siete obbligati a difendervi, voi dovete vigilare continuamente sul vostro Re, perchè è là che mira l'attacco dell'avversario. Non temete i sacrifici che questi può fare, se il vostro giuoco è ben disposto, ma non abbiate soverchia fiducia nella maggioranza di forze che può darvi il sacrificio avversario. Non è il numero totale dei pezzi che può vincere, ma bensì quei pezzi che agiscono. Che importa che abbiate un pezzo od una Torre di più, se due o tre dei vostri pezzi stanno racchiusi o sono non mossi, mentre il vostro avversario li ha tutti in azione! Evitate dunque che questi possa fare un sacrificio che gli permetta di portare tre o quattro pezzi in giuoco contro il vostro Re, specialmente se voi non avete altrettanti pezzi da opporre ai suoi. Un attacco combinato e divergente di Donna, Torre e un pezzo minore contro il Re scoperto è sempre irresistibile. Del pari un attacco di quattro pezzi contro il Re arroccato forza il giuoco quasi sempre, e può permettere delle brillanti e decisive combinazioni. Quando il Re è forzatamente tratto dalle proprie trincee, ed è obbligato ad errare per la scacchiera inseguito dai pezzi nemici, novanta volte su cento è perduto. Voi dovete perciò evitare quei sacrifici avversari che possono condurre il vostro Re a tali miserande condizioni.

Il vostro giuoco difensivo sia stretto e corretto. I pezzi non si allontanino troppo dal centro dell'azione e specialmente dalla difesa del Re. Giuocando sottomano quando un pezzo è attaccato, specialmente in principio, è quasi sempre meglio ritirarlo magari nella prima fila dei pezzi, piuttosto che avanzarlo.

Il controattacco da parte della difesa è possibile sol quando l'avversario giuochi dei tratti non troppo felici. Avviene

Digitized by Google

talvolta che chi attacca si spinge pazzamente nel centro; voi potete allora girargli attorno e procurarvi un vantaggio nei lati, sia inoltrando e bene appostando i vostri pedoni dal lato di Donna, sia preparandovi un attacco dalla parte di Re. Così pure avviene che chi attacca si spinge senza troppa avvedutezza dai lati. E allora voi potete spingere nel centro i vostri pezzi e pedoni e tagliare in due il suo giuoco. Precisamente come in una battaglia. In ogni caso non affrettatevi mai di passare all'attacco. La tattica di Fabio è la migliore anche nel giuoco degli scacchi.

§ 11. — Nel mezzo della partita, più che in qualunque altro stadio, è necessario mettere in attività quelle due qualità particolari che devono trovarsi in ogni buon giuocatore, e che, secondo il loro differente grado di bontà, ne caratterizzano la forza. Il *prevedere* ed il *giudicare*. Lo stile di un giuocatore sta tutto nel vario modo in cui si estrinsecano queste due sue qualità, specialmente la seconda.

Prevedere e giudicare per chi giuoca agli scacchi importa un lavoro assai complicato della mente. L'analisi e la sintesi in una volta. Il giuocatore deve quasi ad ogni seconda mossa studiare la posizione. La sua abilità analitica deve approfondarsi nel caos delle varie combinazioni, deve sviscerarne l'indole diversa, deve apprezzare il valore delle varie mosse, investigare l'indirizzo delle diverse varianti, e finalmente concludere per ogni caso differente. Fin qui il *prevedere*. Ma ciò non basta. Bisogna riannodare, aggruppare, confrontare tra loro le varie conclusioni; bisogna pesare, valutare le varie conseguenze; vagliare, raffrontare, calcolare i diversi risultati e finalmente scegliere. E questo è il *giudicare*.

La maggiore o minore profondità, la maggiore o minore acutezza dell'una e dell'altra di queste due doti del buon giuocatore sono ragione della sua *forza*, che può essere più o meno grande. Non sempre si trovano nello stesso soggetto in eguali proporzioni. Havvi chi analizza molto bene una posizione, che prevede molto da lungi, ma al momento di decidersi, al momento di fissarsi sopra un piano determinato, sta perplesso, tentenna, si pente, sceglie il peggio. Altri, in-

Digitized by Google

vece, sa molto bene giudicare una posizione, sa concepire un eccellente piano di battaglia, ma difetta nella tattica, si perde nei particolari, non prevede tutto, o vede male, e finisce spesso collo sciupare la combinazione meglio architettata. Ciò è origine della differenza di *forza* tra i vari giuocatori. Sotto questo rapporto le distinzioni tra giuocatore e giuocatore sono quasi infinite.

§ 12. — Nel mezzo della partita il giuocatore è abbandonato a sè medesimo. La teoria non può avere riguardo alle quasi infinite combinazioni che si svolgono in quello stadio, ma solo può suggerire al giuocatore una serie di precetti generali che egli deve saper applicare ad ogni singolo caso, secondo lo stile ch'egli ha saputo formarsi. La memoria, questa dote pure importantissima pel buon giuocatore, e che gli è di mirabile aiuto nell'*apertura*, ed anche assai spesso nel *finale*, poco o nulla può giovargli nel mezzo della partita. È al suo saper *prevedere*, al suo saper *giudicare*, al suo stile infine che egli deve affidare allora le sorti della lotta. Il giuocatore deve curare, per questo, essenzialmente la perfezione del suo stile di giuoco, e per ottenere o almeno avvicinare questa perfezione egli ha due mezzi a sua disposizione: la pratica continua con avversari più forti, e lo studio delle partite giuocate dai grandi maestri.

Per quanto riguarda alla pratica, questa vi gioverà unicamente, se voi avrete a competitori giuocatori più forti di voi. Con giuocatori inferiori, non avrete nulla a guadagnare e molto a perdere; perchè, se non altro, vi abituerete ad uno stile avventuroso e temerario che permetterà a un avversario più di voi prudente di levarvi di sella ad ogni scontro. Se voi sentite il piacere di vincere per vincere, e giuocate di preferenza con giuocatori più deboli perchè siete sicuri di batterli; se voi disdegnate di giuocare con avversari più forti, e per sciocca vanità rifiutate il vantaggio di un pedone o di un pezzo che questi possono farvi, ritenete per sicuro che voi non salirete mai al disopra di una bassa mediocrità. Bisogna non temere i seri cimenti ed anzi cercarli; bisogna non curare le sconfitte ed anzi affrontarle.

Digitized by Google

A poco a poco voi vedrete coloro che vi facevano un vantaggio, essere nell'impossibilità di continuarlo, e sarà certo per voi una grande compiacenza il potere un giorno giuocare con loro al pari, e forse batterli.

§ 13. — In secondo luogo, ciò che giova immensamente per progredire in questo giuoco, ciò che è indispensabile per formare uno stile e perfezionarlo, specialmente quando non si può giuocare con avversari molto forti e di primo ordine, è lo studio delle partite giuocate dai migliori maestri.

Sul principio questo studio riesce alquanto duro. Una partita generalmente ritenuta per bella, il principiante forse non la troverà tale. Creda però che la colpa è tutta in lui. La ragione di certe mosse, la finezza di certe manovre, la profondità di certe combinazioni sfuggono sul principio alla sua intelligenza. In questo, le annotazioni, che per lo più accompagnano le partite che vengono pubblicate sui giornali, possono aiutarlo mirabilmente. Però le annotazioni, per quanto elementari, non possono spingersi al di là di un certo confine, ed il principiante deve supplire col proprio studio laddove queste non arrivano. Deve investigare perchè furono giuocati certi tratti ch'egli sulle prime non comprende, e perchè non furono giuocati tali altri tratti che egli troverebbe spontanei ed evidenti. Nè si scoraggi se sempre non arriva a penetrare l'arcano. Sul principio basta vi arrivi qualche volta. Il seguito verrà.

Questo studio continuo, coscienzioso, profondo quanto più si può, non sarà mai abbastanza raccomandato. Anderssen, il grande maestro tedesco, confessava ch'egli doveva tutto il suo sapere scacchistico allo studio accurato di cinquanta partite giocate tra Labourdonnais e Mac-Donnell. Della sua utilità il principiante non tarderà ad avvedersi. A poco a poco la sua fantasia si sveglierà a nuovi concetti. Si famigliarizzerà colle finezze più magistrali, le quali da solo non avrebbe giammai travedute. Migliorerà il suo giuoco, e, senza accorgersene, si troverà in possesso di uno stile, di quello stile senza il quale nel mezzo della partita si troverà

Digitized by Google

sempre come nave senza nocchiero. Ma per ottenere ciò è necessario seguire questa via, che è aspra e difficile.

Bisogna giuocare molto e giuocare con attenzione; e bisogna studiare molto e studiare con coscienza. E a ciò non tutti sono adatti, e non tutti vogliono adattarsi. Non è meraviglia dunque se i buoni giocatori, specialmente in Italia, sono rari. Molti rifuggono da uno studio che più utilmente credono rimettere ad altro. Molti si scoraggiano, negano virtù a ciò che non hanno avuto la forza, la volontà o la costanza di esperimentare. E tutti si gettano pazzamente sulla scacchiera, creando così quel nuvolo di cosidetti dilettanti di terza e di quarta classe, i quali costituiscono la maggioranza dei giuocatori in tutti i paesi del mondo.

Soprattutto abituatevi a riflettere prima di giuocare il vostro tratto. Non muovete mai troppo presto, anche quando la vostra mossa è evidente. Se un tratto vi sembra buono, ve ne può essere uno di migliore. Cercate. Se la risposta avversaria vi sembra senza ragione, diffidatene, e studiatela con maggiore attenzione. Il buon giuocatore non può muovere che lentamente. Ciò è una necessaria conseguenza del lavoro a cui deve soggiacere la mente nell'analizzare e nel giudicare ogni singola posizione.

Si può giudicare di una posizione anche a prima vista. Si dice in questo caso che il giocatore è dotato di un eccellente *colpo d'occhio*. Ma il colpo d'occhio non basta. Esso è sovente fallace ed ingannatore. Il giudizio deve procedere sempre dall'analisi e regolarsi sui risultati di questa. L'analisi esige un certo intervallo di tempo. Secondo che la mente è esercitata a questa operazione, il tempo potrà essere più o meno lungo; ma vi sono talvolta alcune posizioni complicate che smarriscono anche le menti più profonde. I migliori maestri della scacchiera furono e sono tutti lunghi pensatori. P. Morphy, il grande americano, stava talvolta un'ora intera prima di fare una sola mossa. Una delle sue partite con Loewenthal durò 26 ore, divise in tre giorni. Ciò, a dire il vero, era un po' troppo, ed oggi questo caso non si potrebbe ripetere perchè si è presa la massima in

Digitized by Google

tutte le partite di torneo o di sfida di limitare il tempo, che viene regolato con appositi orologi. In tal maniera una partita d'impegno viene a durare dalle cinque alle sette ore. Le partite volgarmente chiamate accademiche durano assai meno, ma in ogni caso una partita ordinaria non dovrebbe mai durare meno di due ore.

Vi sono alcuni giuocatori che si vantano di non pensare mai sopra una mossa, che giuocano magari una diecina di partite in un'ora, che si burlano di chi riflette o chi studia il giuoco, che esaltano il proprio colpo d'occhio (il quale non sanno nemmeno che cosa voglia dire), che infine credono rappresentare essi soltanto il vero tipo del giuocatore perfetto. Questa specie di giuocatori cogli scacchi è fatta apposta per occupare e divertire la *galleria,* cioè quella maggioranza di spettatori che non mancano mai di affollarsi intorno ad una partita *pour rire, galleria* per lo più cosi ignorante e burlona come questi giuocatori. Ma il principiante che vuole apprendere, il principiante che vuol progredire deve lasciare da parte questa classe di giuocatori, deve disprezzare le lodi od il biasimo di una tale *galleria,* deve cercare i suoi avversari con coscienza, deve giocare sempre con attenzione. Agli scacchi si giuoca o non si giuoca, direbbe il marchese Colombi.

Capitolo IV.

Il finale.

§ 1. — Quando nel mezzo della partita avvengono molti cambi, specialmente delle Donne e pochi pezzi soltanto restano ancora sul campo a disputarsi la vittoria, allora la partita entra nel suo *finale.* Non tutte le partite hanno finale propriamente detto. Specialmente in quelle giuocate tra giuocatori di forze differenti e in molte partite di giuoco aperto, avviene spesso che la battaglia si decide con un brillante attacco, nel quale uno dei giuocatori soccombe avendo

Digitized by Google

ancora molti dei suoi pezzi. Generalmente invece tra giuocatori di pari forza, dopo lungo combattere, dopo cambiati molti pezzi, o non v'è differenza, o questa è piccolissima; la partita allora entra in una terza fase, ben diversa dalle altre. In questa le brillanti e complicate combinazioni, non sono più possibili, in questa l'obbiettivo dell'attacco non può più essere diretto contro il Re avversario, ma sola ed unica mira di una strategia sottile e laboriosa che per solito domina in tutta questa parte della partita, sarà lo spingere i pedoni all'ottava casa.

Il finale è la parte più difficile della partita, anche pei giuocatori più forti. Qui le combinazioni sono assai più difficili e nascoste; e qui, al pari che nelle aperture, è necessario uno studio profondo della teoria. Senza la guida di questa, voi non sarete mai un eccellente giuocatore di finali. Nel finale i pezzi si può dire cambiano la loro natura, e bisogna ben conoscere tutta l'importanza di ciascuno e la importanza delle relazioni che hanno gli uni cogli altri. La teoria investiga tutto ciò per quanto ne ha la possibilità ed ha stabilito delle regole certe che bisogna assolutamente conoscere.

§ 2. — La partita può finire in due maniere: o colla vittoria di uno dei due avversari, o restando indecisa; ciò che più comunemente chiamasi far *patta* o *partita nulla*.

La vittoria di uno dei due giuocatori naturalmente non può aver luogo che dando scaccomatto all'avversario. Però praticamente rare volte si giunge sino allo scaccomatto. Quando da una parte vi è una decisiva superiorità di forze e di situazione da rendere evidente la vittoria, è di uso che l'altra parte abbandona il giuoco. Il voler continuare una partita quando essa è evidentemente perduta, è un'abitudine quasi esclusiva dei principianti e dei giuocatori ignoranti. Chi aspira a divenire un buon giuocatore deve cominciare dall'adottarne la scuola. Le partite quando sono decisamente senza risorsa si abbandonano di buona grazia. Oltre di essere un atto di cortesia verso l'avversario, ciò vi toglie dalla posizione umiliante e ridicola di una lotta impari.

Digitized by Google

Indecisa, nulla o patta sarà la partita quando non è più possibile per l'una o per l'altra parte di dare lo scaccomatto all'avversario. Ciò può aver luogo in via assoluta pel totale esaurimento delle forze dei due giuocatori. Ma il caso è raro. Generalmente tra buoni giuocatori la partita si lascia per patta quando è evidente che il risultato finale non può esser che tale. La partita può restare patta anche in altre maniere. Sarà patta cioè quando uno dei giuocatori, a cui spetta la mossa, è in uno stato completo di immobilizzamento, e non può muovere il Re, nè alcun pezzo. Ciò avviene talvolta quando da una parte non resta che il solo Re. Si dice allora che il Re è *stallo*. Lo *stallo* è una forma di giuoco patto.

Sarà patta ancora la partita quando uno dei giuocatori arriva a dare all'altro lo *scacco perpetuo*. Cioè quando pone il Re avversario in condizione da non poter evitare uno scacco continuo. Oppure quando entrambi i giuocatori persistono a ripetere la medesima mossa o la medesima serie di mosse. Una volta ripetuta per tre volte la stessa mossa o la stessa serie di mosse, la partita è dichiarata patta a richiesta di qualunque dei giuocatori. Questa maniera di pattare la partita non è forzata, ma sta nella volontà dei giuocatori.

Finalmente la partita può esser patta quando uno dei giuocatori, avendo pure forze sufficienti per dare lo scaccomatto, non è capace di darlo entro cinquanta tratti. Però il conteggio dei cinquanta tratti non può essere invocato dal giuocatore inferiore di forze che in certe condizioni, le quali vengono espressamente stabilite nelle leggi del giuoco.

§ 3. — Nel finale della partita il Re diventa un pezzo assai importante e di grandissima attività. Mentre nel mezzo della partita deve starsene per lo più al sicuro nelle proprie trincee, nel finale, invece, deve uscire per tempo ed occupare il mezzo della scacchiera. È quello il suo posto designato onde poter accorrere al più presto dove il bisogno lo chiama.

Digitized by Google

L'attività del Re in un finale si manifesta particolarmente nel proteggere l'avanzamento dei propri pedoni, oppure nell'impedire l'avanzamento dei pedoni avversari.

Quando da una parte stanno dei pedoni avversari liberi, il proprio Re deve sempre porsi loro di fronte. È il mezzo più efficace per impedirne l'avanzamento. La trascuranza di questa regola porta quasi sempre come conseguenza la perdita della partita.

Così del pari, quando da una parte stanno dei pedoni liberi, il mezzo più efficace per avanzarli è quello di assisterli col proprio Re.

§ 4. — Ciò porta necessariamente che in un finale, e specialmente in un finale di soli pedoni, i due Re stanno quasi sempre di fronte l'uno all'altro. Sono cioè in *opposizione*. Le manovre più importanti in un finale tendono quindi a questo, a guadagnare o mantenere l'opposizione. Cioè quegli cui interessa avanzare i proprii pedoni tende a obbligare il Re avversario a gettarsi da una parte o dall'altra, lasciandogli così facoltà di passare col proprio Re in avanti, e questo si dice *guadagnare l'opposizione*. Quegli invece, cui interessa impedire l'avanzamento dei pedoni avversari tende sempre a giuocare in maniera che ad ogni movimento del Re avversario, possa collocare il proprio Re di fronte a quello onde impedirgli di passare avanti; e questo si dice *mantenere l'opposizione*. Perdere o salvare la partita dipende per lo più dalla riescita o dall'insuccesso di queste manovre.

§ 5. — Il giuocatore previdente deve quindi, sino dal mezzo della partita, assicurarsi qualche vantaggio di posizione il quale, sebbene di poca o niuna utilità, quando tutti i pezzi più importanti sono in azione, si sappia invece essere di grande importanza una volta cambiati quasi tutti questi pezzi. Vantaggi d'un tal genere sarebbero, per esempio, rendere libero uno dei proprii pedoni; isolare i pedoni avversari; avere i proprii pedoni più avanzati dei pedoni avversari che loro stanno di fronte; restare con un Cavallo solo contro un solo Alfiere in un finale di pedoni; portare il

Digitized by Google

proprio Re nel mezzo della scacchiera, mentre il Re avversario sta ancora in uno degli angoli ecc., ecc. Uno solo di tali vantaggi, purchè lo si sappia far valere, può decidere della partita.

§ 6. — Generalmente in un finale di partita i pochi pezzi rimasti sulla scacchiera possono prendere le posizioni più svariate, e possono dar luogo ad una moltitudine di combinazioni le quali, per quanto semplici, riescono il più delle volte del massimo interesse. Qualunque sia la posizione dei pezzi in un finale, vi sono però regole d'un ordine generale che devono sempre (meno le poche e inevitabili eccezioni) informare la condotta del giuoco di entrambi gli avversari. Queste regole di un ordine generale hanno riguardo specialmente alla maniera di giuocare il Re e i pedoni, e noi ne abbiamo di volo anche accennate adesso le principali. Ma esse non costituiscono ciò che precisamente si dice: la teoria dei finali. Esse appartengono alla teoria generale del giuoco. La teoria dei finali, propriamente detta, risulta invece come la teoria delle aperture, dell'analisi particolareggiata di varie posizioni determinate. Soltanto nella teoria delle aperture si analizza la posizione originaria di tutti i pezzi, fatte soltanto poche mosse nel principio della partita, mentre nella teoria dei finali si analizza invece una posizione determinata di un dato pezzo combinato con un altro o pochi altri.

Tutte le più semplici combinazioni del Re solo (*Roi dépouillé*) contro Re e uno o più pezzi e pedoni avversari; del Re e un pezzo contro Re e più pezzi, o pezzo e pedoni avversari, ecc., ecc., sono state nel lungo corso dei secoli oggetto di speciali speculazioni dei trattatisti d'ogni tempo e d'ogni nazione, di maniera che oggidì si può dire che la teoria dei finali è la più assodata e la più sicura, e che in essa quasi è stata detta l'ultima parola.

§ 7. — Lo studio della teoria dei finali è certamente il più utile, e in ogni caso è il più necessario per giuocare bene. Lo studio della teoria delle aperture è meno importante, perchè queste, volendo, si possono limitare a poche,

Digitized by Google

anche ad una sola: cioè: il pedone di Re un passo tanto in mossa che in contromossa!! Lo studio delle partite giuocate dai grandi maestri è anche utilissimo, è anzi della massima utilità, ma viene anche questo in seconda linea dopo lo studio dei finali! In queste partite si trovano spesso dei finali giuocati; come potrete voi facilmente comprenderne le varie e magistrali finezze se non avete famigliari le teoriche generali e particolari dei finali di partita!

Eppure lo studio della teoria dei finali è il più trascurato! Questa è anche una delle ragioni principali per cui così rari tra noi sono i buoni giuocatori. Noi ne conosciamo alcuni assai più che mediocri, i quali sostengono abbastanza bene una partita nella sua *apertura* e nel suo *mezzo,* ma quando arrivano al *finale,* allora si trovano in un mondo affatto nuovo; perdono ogni ordine nella condotta del loro giuoco, non sanno concepire piano, nè afferrare il piano nemico, sciupano le migliori posizioni, e perdono o pattano partite decisamente guadagnate. Noi ne conosciamo altri, i quali discutono coscienziosamente sopra certe varianti della partita Ruy-Lopez, o del gambitto Evans o d'altra apertura qualunque, e al caso non sanno come regolarsi per pattare in un finale di Torre sola contro Torre e Alfiere, o per vincere in un finale di Donna contro Torre o per dare il matto con Alfiere e Cavallo contro il Re solo!!

Noi abbiamo adesso accennato alcuni dei più semplici casi di finale, i quali dovrebbero essere anche dei più elementari e dei più conosciuti; ma havvene una infinità d'altri un po' più complicati, nei quali talvolta anche buonissimi giuocatori non sono troppo approfonditi. Così dicesi, per esempio, di tutti i finali di soli pedoni.

Il finale di soli pedoni è un abisso. Il Preti ne fece un trattato speciale di oltre duecento pagine e non lo esaurì. Così dicasi della regola che un solo pezzo di più in un finale senza pedoni, ed un sol pedone di più, quando non vi siano altri pedoni nè da una parte nè dall'altra non bastano per vincere. Così dicasi delle svariate eccezioni a questa re-

Digitized by Google

gola. La teoria dei finali contempla il massimo numero di esempi tanto della regola che delle eccezioni; ma quanti giuocatori possono vantarsi di conoscerne, o almeno di averne studiato una parte?

Eppure ciò sarebbe importantissimo, necessario, per giuocare bene. La mancanza di progresso in alcuni che promettevano sul principio di salire molto rapidamente e che hanno pure raggiunto un posto abbastanza elevato nella schiera dei giuocatori, dipende, il più delle volte, dalla totale trascuranza a cui si sono lasciati andare dello studio della teoria dei finali. È questo studio che forma il giuocatore perfetto, e può aprirli sempre un più largo orizzonte. Lo studio dei finali della partita sviscera completamente l'indole e le speciali attività dei vari pezzi; rende famigliari al giuocatore una quantità di posizioni tipiche alle quali, non sarà difficile, al caso, condurre una partita, purchè si riduca allo stesso numero di pezzi e di pedoni, e contribuisce essenzialmente alla correttezza del proprio giuoco; abitua l'occhio a prevedere di lunga mano; e quello, ch'è il più importante, completa lo stile del giuocatore, vi dà quella armonia, quella continuità, quella solidità che difficilmente si ottiene con altri studî, e dal solo proprio ingegno.

Tutto ciò non è apprezzato, nè si sa che da pochi giuocatori.

Lo studio dei finali giova specialmente ai principianti, i quali devono prestamente entrare nello spirito del giuoco, conoscere l'indole e l'attività dei vari pezzi, e rendersene famigliari le manovre. Il principiante che vuole far rapidi progressi, deve cominciare precisamente dallo studio dei finali, trattando prima i più semplici e salendo quindi un po' alla volta, ai più complicati. Dallo studio di questi allo studio delle partite dei grandi maestri non v'è che un passo. Quando si sappia giuocare sufficientemente, quando cioè si sappia alquanto ragionevolmente discutere la bontà di ogni singola mossa, allora si studi pure anche la teoria delle aperture. Ma questa venga in ultima linea. Finchè voi non

Digitized by Google

sappiate dare lo scaccomatto all'avversario con una Torre sola contro il solo Re, finchè non sappiate pattare col solo Re contro Re e pedone, finchè non sappiate vincere con Torre e pedone contro Torre sola, nei casi in cui si possa vincere ecc., ecc., davvero vi sarà di assai poca utilità il conoscere i primi otto o dieci tratti della partita Ruy-Lopez e del giuoco piano, o del gambitto di Donna. Non abbiate fretta di imitare le aperture dei grandi maestri, cercate piuttosto di comprenderne lo stile e imitare quello. Ma prima di ogni altra cosa cercate di ben comprendere l'indole del giuoco degli scacchi, l'indole, l'attività e la forza dei vari pezzi, studiando la teoria dei finali. Allora il progresso vi riescirà facile e rapido, allora soltanto potrete aspirare a prendere posto fra i buoni giuocatori.

Capitolo V.

Differenti attività dei pezzi.

Come negli eserciti in guerra, così nelle due schiere avversarie del giuoco degli scacchi regna una varietà di condizione, di grado, di forza tra i varî pezzi che le compongono. Ognuno di questi ha movimenti suoi proprii, un'indole particolare, particolari attività, e quindi un'azione distinta e differente per tutto il corso della partita. Dal confronto, e nel tempo stesso dall'armonia di tutte queste forze diverse, nasce quella speciale attrattiva che in tutti i tempi e in tutti gli uomini d'ingegno ha saputo esercitare questo giuoco.

Queste particolari attività che rivestono ciascun pezzo si fanno più o meno evidenti ed efficaci, a seconda dello stadio della partita in cui quel dato pezzo deve agire; anzi, molto spesso, quelle date qualità che rivestono un dato pezzo in un dato stadio della partita svaniscono affatto in un altro stadio, dove ne acquisterà altre differenti; e l'azione speciale di un pezzo solo o in combinazione con altro pezzo

Digitized by Google

muta affatto quando si accompagni con altri pezzi differenti dimodochè per entrare nello spirito del giuoco, non tanto sarà necessario conoscere la forza e la natura di ogni singolo pezzo in via assoluta, quanto studiarne la differente attività in ogni stadio differente della partita, e in ogni svariata combinazione con altri pezzi. Ed a ciò non si riesce che con una pratica lunga, e collo studio delle partite e dei finali dei grandi maestri.

Sezione A. — Il Re.

Il pezzo più importante di ciascuna delle due schiere combattenti è certamente il Re. A quello si devono le cure maggiori; è contro di quello che tendono principalmente tutte le insidie nemiche; è per la salvezza di quello che si combatte. Dunque è anzitutto necessario porre il proprio Re in sicurezza. Nel principio della partita, quando tutti i pezzi e pedoni sono in mischia, il Re deve starsene immoto, e cercare al più presto una posizione maggiormente sicura coll'arroccamento, cacciandosi in un angolo della scacchiera dove sarà più difficilmente attaccato ed in ogni caso dove sarà più facilmente difeso da tutti gli altri pezzi. Se il Re pazzamente si cacciasse sul principio in mezzo della battaglia, certamente resterebbe con facilità avviluppato dai pezzi nemici e dovrebbe soccombere.

L'arroccamento sarà prudente farlo piuttosto presto e dal lato di Re, perchè così generalmente è meno soggetto all'attacco, o almeno questo attacco sarà più facilmente respinto; essendo più difficile la difesa quando il Re è arroccato dalla parte di Donna. Alcuna volta però sarà molto ben fatto arroccare dal lato di Donna, quando, per esempio, sia conseguibile un forte attacco contro il Re avversario, spingendoli contro i pedoni del lato di Re. Così il principio dell'arroccamento fatto per tempo non può prendersi come regola assoluta, e spesso avviene che giova ritardare l'arroccamento per poterlo fare con più opportunità dall'una, o dall'altra parte secondo le circostanze; e talvolta avviene

Digitized by Google

pure che giova non arroccare perchè l'arroccamento costituirebbe una perdita di tempo. Ciò succede, per esempio, quando il giuocatore ha nelle mani un forte attacco. In tal caso egli deve spingere questo attacco con tutte le sue forze e senza perdere tempo, e l'arroccamento, qualora non avesse per iscopo di portare efficacemente in giuoco l'una o l'altra Torre, riescirebbe certamente perdita di tempo. Così del pari, se le Donne vengono cambiate in principio della partita, è quasi sempre ben fatto di giuocare il Re alla seconda casa d'Alfiere piuttosto che arroccare, perchè, mancando il pezzo più forte, il Re è meno esposto a pericoli e può riescire un potente ausiliario agli altri pezzi nel seguito della mischia.

Da questo principio generale che il Re nel principio ed anche nel mezzo della partita deve porsi al sicuro da ogni molestia, seguono vari corollari. Se voi avete l'attacco evitate di dare al Re avversario degli scacchi inutili. Una delle abitudini più comuni a tutti i principianti è quella di dare scacco quando lo possono, il più sovente ciò è un errore, perchè o giova a mettere in maggiore sicurezza il Re avversario, o giova allo scioglimento dei suoi pezzi, permettendogli di coprire con un suo pezzo che era non mosso o fuori di mano. Lo scacco al Re deve darsi quando ne sia evidente l'utilità. Così sarà buono, non sempre, ma il più delle volte, quello scacco che obbliga il Re a muoversi e perdere così l'arroccatura; oppure quella serie di scacchi che obblighi il Re a portarsi nel mezzo della scacchiera. Per ottenere questo scopo, non sarà di troppo talvolta il sacrifizio di qualche pezzo. Quando il Re è obbligato a portarsi nel mezzo della scacchiera (ben inteso, quando sia soggetto all'attacco, e sianvi in azione la Donna o molti pezzi avversari), è perduto novanta volte sopra cento. Un'altra avvertenza cui dovete tenere avendo l'attacco, è di evitare il cambio dei vostri pezzi più attivi, e cercare invece quello dei pezzi nemici che con più efficacia difendono il loro Re.

Quando invece voi siate soggetti alla difesa e non abbiate potuto arroccare, o per qualsiasi altra ragione il vostro Re sia esposto alle molestie dei pezzi nemici, voi dovete cercare

Digitized by Google

di allontanare il pericolo sia coll'offrire il cambio della Donna e dei pezzi più attivi avversari, sia coll'accorrere al più presto con tutti i pezzi intorno al vostro Re. Guai se talvolta vi lasciate sedurre dal guadagno di qualche pedone od anche di un pezzo, e con ciò allontanate dal centro dell'azione la vostra Donna o i pezzi più attivi! Il vostro Re, sguarnito di difesa, pagherebbe ben presto il fio della vostra avidità! Non assoggettatevi specialmente a scacchi di scoperta. Questi sono i più pericolosi, perchè, ricevendo lo scacco, voi dovete mettere in sicurezza il Re e non avrete il mezzo di porre riparo all'offesa che faravvi il pezzo che scoprì lo scacco. Quando voi ricevete scacco, e non vi giovi muovere il Re, copritevi possibilmente sempre con un pezzo che offenda il pezzo che diede lo scacco. Ciò obbligherà l'avversario o ad un cambio o ad una ritirata.

Sara anche pericoloso per la stessa ragione difendere col Re uno dei vostri pezzi attaccati, qualora l'offesa possa essere raddoppiata e peggio triplicata, perchè la presenza del Re nel punto dove più ferve la battaglia in tal caso si rende necessaria e può facilmente esservi fatale prestandosi a qualche sottile combinazione dell'avversario.

Quando vi siete arroccato dalla parte di Re evitate che un Cavallo avversario si apposti alla quarta casa del vostro Alfiere di Re. È un ospite assai pericoloso e di cui non tardereste a conoscere i malefici effetti. Evitate il più possibile di spingere i pedoni che stanno dinanzi al vostro Re arroccato. Generalmente i principianti si fanno un dovere di spingere al più presto un passo il pedone della Torre per aprire un varco al proprio Re. Ciò non deve farsi quando non vi sia altra ragione che provochi una tale spinta. I pedoni davanti al Re arroccato stanno meglio non mossi, perchè in tal caso possono con più facilità respingere i pezzi nemici che fossero così arditi di troppo avvicinarsi alla Maestà nemica. Una volta spinti, l'uno o l'altro di questi pedoni, si offre una mira più determinata all'offesa dell'avversario, e i pezzi di questi potranno con più facilità insinuarsi a traverso le vostre schiere. Evitate sopratutto di aprire contro

Digitized by Google

al vostro Re arroccato una linea all'avversario. Talvolta avviene che per doppiare un pedone si cambi un Alfiere contro un Cavallo nemico collocato alla terza casa del suo Alfiere. Ciò il più delle volte è un danno, perchè apre alle Torri avversarie la linea di Cavallo, e può seguirne un'offesa irreparabile contro il vostro Re. Così non è sempre buono prendere un pedone avversario che stia di fronte al vostro Re, perchè questo pedone può essergli di scudo e può impedire all'avversario di conquistare una linea pericolosa.

Ma se il Re deve al principio starsene in disparte e inoperoso, altrettanta attività deve mostrare nel mezzo della partita qualora sieno cambiate le Donne, e verso la fine qualora sieno cambiati i pezzi più importanti. Egli deve allora entrare con sollecitudine nella mischia generale e gettarsi in mezzo ai pedoni nemici, laddove è che più dimostra la sua potenza. Noi abbiamo parlato nel capitolo precedente delle attività e dell'azioni speciali del Re in un finale. Il lettore può ricorrervi. Il più delle volte il destino di una partita dipende dalla maggiore o minore abilità dispiegata nei movimenti del Re!

Sezione *B.* — La Donna.

Il Ponziani dice che la Donna è l'Achille di questa guerra. Difatti la Donna è il pezzo più potente, perchè riunisce in se stessa i due movimenti della Torre e dell'Alfiere. La sua forza risulta maggiormente nel mezzo della partita. È allora colla sua svariata attività, colla proprietà di prestarsi a molteplici attacchi, e di portare parecchie offese con un solo movimento, che essa dispiega la massima sua forza.

Dopo il Re è perciò alla Donna che il giuocatore deve maggiormente prestare la sua attenzione. Nei primi tratti della partita non sarà mai buono muovere la Donna, specialmente al di là della seconda fila dei proprii pezzi, perchè i pezzi avversari essendo tutti in giuoco, essi possono facilmente attaccarla, respingerla e obbligarla a dei movimenti

Digitized by Google

inutili, a delle perdite gravi di tempo, le quali non mancheranno d'influire sinistramente sopra il seguito del giuoco. La Donna nei primi tratti della partita va mossa cautamente. Se trattasi di giuoco chiuso, essa potrà molto bene venire giuocata alla seconda sua, oppure alla seconda di Re. Nel giuoco chiuso naturalmente la Donna non può dispiegare tutta la sua forza come nel giuoco aperto; essa deve soltanto, sinchè non sorga altra occasione, contribuire all'avanzamento ed alla buona posizione dei suoi pedoni. Nel giuoco aperto invece la Donna è per lo più il perno dell'attacco diretto contro al Re avversario. Perciò non deve venir mossa qualora non si abbia già concepito e determinato il piano dell'attacco, e la parte di azione che dovrà esercitarvi.

La potenza della Donna è meravigliosamente più grande quando agisce di conserva cogli altri pezzi, di quando agisce sola. Così sarà sempre ingiudizioso allontanare troppo la Donna dal centro dell'azione, sia anche pel guadagno di un pedone o di un pezzo. Avviene spesso che un abile giuocatore permette appunto la presa di un pedone o di un pezzo per allontanare la Donna avversaria o prevenire il suo ritorno in soccorso del Re attaccato. La Donna deve starsene sempre in mezzo agli altri pezzi e non deve allontanarsene che per una preda sicura o altro vantaggio importante. Devesi però avere uno speciale riguardo di non collocare la Donna davanti al proprio Re, specialmente se è aperta la fila dove quello trovasi, perchè ciò può offrire occasione di speciali attacchi per l'avversario, e in ogni caso costituisce un continuo pericolo per essa. Ma nel tempo stesso che la Donna deve venire cautamente tenuta al coperto dalle molestie dei pezzi minori e dei pedoni avversari, le si deve lasciare libertà d'azione. Sarà quindi cattivo adoperarla in impieghi ai quali facilmente possono servire i pezzi minori od i pedoni, come sarebbe, per esempio, la difesa di altri pezzi, la custodia di una casa importante, ecc. Sarà cattivo il rinchiuderla in mezzo ai proprii pezzi o otturare con quelli le vie che essa deve sempre avere aperte dinanzi per accorrere prontamente dove possa essere utile.

Digitized by Google

Nel mezzo della partita essa si combina meravigliosamente con qualunque pezzo. Quando il Re avversario non sia arroccato, fortissima è la posizione della Donna nella fila aperta di Re avendo una Torre nella stessa fila, e l'altra Torre nella fila vicina. Del pari se il Re avversario è arroccato, la posizione della Donna è formidabile quando unitamente ai due Alfieri, in diagonale al lato opposto va a ferire direttamente il lato dove si trova il Re. Un attacco di Donna sola senza che sia ajutata e protetta da altri pezzi, sarà sempre ingiudizioso, e non può portare alcun frutto.

In un finale di partita, propriamente detto, è raro vi si trovi la Donna. Ciò però può accadere qualche volta, ed allora essa perde alquanto della sua forza, specialmente se si trova di fronte non la Donna avversaria ma pezzi e pedoni. Contro più pezzi e più pedoni la Donna generalmente è poco valorosa, e per lo più soccombe.

Perciò devesi curare particolarmente il cambio di essa. Non essendovi sulla scacchiera altri pezzi che la equivalgano, naturalmente quasi sempre il cambio della Donna si effettua colla Donna avversaria. Ma succede talvolta che taluno dei giuocatori cambi la sua Donna per più pezzi minori dell'avversario. Ciò può essere utile, indifferente o dannoso a seconda delle circostanze. Un esatto apprezzamento di ciò che vale la Donna non può farsi che in via approssimativa. Come regola generale si può ritenere che il cambio della Donna possa effettuarsi indifferentemente per le due Torri; per tre pezzi minori; per Torre, pezzo minore e due pedoni; ma questo calcolo va soggetto a molte e molte modificazioni a seconda della posizione. Prima di arrendersi a un tale contratto, il giuocatore deve ben pesare tutte le circostanze, deve considerare in quali condizioni restino i suoi pezzi e i suoi pedoni, e se il suo Re è al sicuro. La sicurezza del proprio Re è la prima cosa che deve curare quel giuocatore che vuole disfarsi della propria Donna. Guai se il suo Re fosse esposto. Difficilmente allora saprebbe sottrarsi alle molteplici offese della Donna avversaria, e qualora anche nella valutazione del cambio fosse

Digitized by Google

rimasto superiore di forze, finirà sempre col fare qualche perdita grave.

La Donna giova mirabilmente a dare alla partita quel brio e quella vivacità che rare volte può avere senza di essa, ed è perciò che molti dilettanti ed anche giuocatori più che mediocri prediligono assai questo pezzo, ed evitano, per quanto è possibile, di cambiarlo. Ciò può essere dannoso, come è assai spesso dannoso in questo giuoco tutto ciò che è sistematico, tutto ciò che è preconcetto. Bisogna navigare a seconda dei venti. Si può aver predilezione per la Donna come per qualunque altro pezzo, ma se le circostanze lo vogliono, bisogna disfarsene senza esitazione.

Sezione *C.* — La Torre.

La Torre è un pezzo assai importante e pochi giuocatori sanno trarre il maggior profitto dalla sua forza. Essa rare volte ha attività sul principio della partita, ed è anzi pericoloso portarla in campo quando l'avversario ha ancora tutti i suoi pezzi, perchè facilmente resta avviluppata e presa; ma quando le file si diradano non devesi perdere tempo per cacciarla nella mischia.

La cura principale del giuocatore dev'essere di mettere in comunicazione le proprie Torri. Una delle più forti ragioni di uscire per tempo con tutti i pezzi si è questa, che restando inattivi al loro posto, ritardano il movimento di quelle. Di fronte ad una cattiva apertura e ad una peggiore disposizione dei pezzi, comunemente si osserva che il vincitore guadagna, mentre l'altro ha ancora le Torri non mosse.

Non basta però avere le proprie Torri in comunicazione, bisogna renderle attive ed efficaci. Ciò si può ottenere in più modi. In primo luogo, raddoppiandole in senso verticale. In questa condizione le due Torri valgono quanto la Donna e forse più. La doppia offesa delle Torri, specialmente in una linea aperta e dove non vi sieno Torri avversarie in opposizione, è quasi sempre decisiva. In secondo luogo, la

Digitized by Google

Torre diviene attivissima quando s'impossessa di una linea aperta, cioè di una linea dove non sienvi nè pedoni proprii, nè avversari. In tal caso, se l'avversario cerca di combattere il possesso di quella linea e vi oppone una sua Torre (ciò che deve sempre farsi, potendolo), è utile difendere la propria Torre coll'altra per restare padroni della linea, riprendendo con questa qualora l'avversario cambi la Torre.

Il possesso di una linea aperta ha una speciale importanza, perchè la Torre domina non solo tutte le case di quella linea, ma potrà, ad un momento opportuno, portarsi alla settima casa di quella fila, che è la più forte posizione per essa, quando possa mantenervisi. Di là essa offende ed attacca tutti i pedoni non mossi dall'avversario, lo obbliga a perdere dei tempi per difenderli, può raddoppiare offesa sopra offesa in vari punti delle trincee nemiche, ed è sempre una spada di Damocle pendente sul Re avversario che trovasi nella prima sua fila. Qualora poi si riesca a raddoppiare le proprie Torri in linea orizzontale nella settima casa, novantanove volte sopra cento la partita è guadagnata.

La Torre acquista il massimo della sua potenza verso la fine della partita. Allora, quando tutte le linee sono aperte, essa scorre irresistibile per tutto il campo, menando strage sui pedoni indifesi, cacciando i pezzi minori, serrando terribilmente il Re nemico, aprendo da ogni parte nuove vie alla marcia dei propri pedoni.

Dove la Torre si mostra debole in un finale, è quando ha da lottare contro più pedoni avversari. Per esempio, la Torre sola difficilmente riesce a pattare contro un pezzo minore accompagnato da due pedoni ben sostenuti. Due soli pedoni, del resto, giunti alla sesta casa, vincono contro la Torre sola. Ma se la Torre è accompagnata da qualche pedone proprio, allora essa ritorna sempre potentissima e vince talvolta contro due pezzi minori.

Dal fatto che la Torre è più potente sulla fine che nel principio del giuoco, segue che il cambio di una Torre contro uno o più pezzi minori va regolato secondo le circostanze. Generalmente si ritiene cambio eguale quello di una Torre

Digitized by Google

per pezzo e due pedoni, oppure quello di due pezzi minori, per Torre e due pedoni, ma ciò può avere una ben diversa importanza, se avvenga al principio o alla fine del giuoco. Il cambio di due Torri per tre pezzi minori è quasi costantemente ritenuto eguale.

Sezione *D.* — L'Alfiere.

L'Alfiere ed il Cavallo vengono comunemente chiamati pezzi minori, ed il cambio dell'uno per l'altro, almeno in principio di partita, si ritiene indifferente. L'Alfiere è più solido, il Cavallo è più aggressivo, ma la loro forza, nella media delle varie combinazioni, si eguaglia. L'Alfiere ed il Cavallo sono i pezzi che, primi, devono entrare nella battaglia. La pronta uscita di questi pezzi ed il loro buon collocamento decidono molto spesso della partita. Importa quindi moltissimo sapere dove si devono collocare questi pezzi nel loro primo movimento. Ciò dipende principalmente dal genere di apertura prescelto.

Se trattasi di apertura di giuoco aperto, il miglior collocamento per l'Alfiere di Re è alla quarta casa dell'altro Alfiere. Di là va a ferire direttamente il pedone di Alfiere di Re avversario, che nei giuochi aperti è il punto suo più debole. E qualora non possa occuparsi quella posizione, o se ne debba allontanare, sarà buono appostare l'Alfiere alla terza casa di Donna, o tirarlo alla terza casa del Cavallo di Donna.

L'avversario deve, per quanto lo può, impedire che vengano occupate o quanto meno mantenute tali posizioni dall'Alfiere contrario; perciò egli dovrà sempre, al momento opportuno, all'Alfiere di Re, collocato alla quarta casa dell'altro, opporre il suo Alfiere di Donna, portandolo alla terza casa di Re, non curando che ciò possa talvolta causare una doppiatura nei suoi pedoni del centro, perchè questa non è mai uno svantaggio quando i pedoni doppiati sieno centrali ed uniti agli altri.

Se trattasi invece di apertura di giuoco chiuso, il buon collocamento degli Alfieri può essere vario.

Digitized by Google

L'Alfiere di Re, per esempio, sarà quasi sempre eccellentemente collocato alla terza casa di Donna, molte volte alla seconda di Re; talvolta anche sarà utile aprire il fianchetto, e l'Alfiere avrà un'ottima posizione alla seconda casa del Cavallo di Re. Certamente nei giuochi chiusi, laddove per lo più il pedone di Re avversario è spinto un solo passo; l'Alfiere di Re sarà sempre male collocato alla quarta dell'altro.

L'Alfiere di Donna nei giuochi chiusi ha poi un più largo campo d'azione e può essere diversamente impiegato, secondo il genio e lo stile del giuocatore. Potrassi, per esempio, aprire il fianchetto di Donna collo spingere un passo il pedone di Cavallo e collocare quindi l'Alfiere alla seconda di esso Cavallo; potrassi giuocare l'Alfiere alla terza di Re, o alla seconda di Donna, oppure anche alla quarta di Alfiere di Re, e infine potrà l'Alfiere essere destinato a portarsi alla quinta di Cavallo di Re, legando così il Cavallo avversario, che trovasi alla terza casa del suo Alfiere.

L'obbligare coll'Alfiere di Donna od anche coll'Alfiere di Re un Cavallo contrario, cioè portare questo Alfiere alla quinta casa di Cavallo addosso al Cavallo avversario, nel mentre dietro questo Cavallo stanno il Re o la Donna, in maniera che esso sia ridotto pel momento all'immobilità, è cosa alla quale facilmente si abbandonano tutti i principianti, ma che spesso non può essere utile. Quando lo sia, e quando no, non può stabilirsi con regola generale. Nei giuochi aperti ciò è raramente buono, perchè o si deve ritornare indietro, perdendo un tempo, oppure si deve fare il cambio dell'Alfiere col Cavallo, e in tal caso nel posto del Cavallo verrà o un pedone che fortifica il centro, o un altro pezzo; ciò che gioverà allo scioglimento del giuoco avversario.

Di regola, quando il Re avversario non è ancora arroccato, ciò è rare volte buono!

Nelle partite di giuoco chiuso, invece, ciò può giovare qualche volta, essendochè in questo genere di giuochi il Cavallo è alquanto più attivo dell'Alfiere, almeno nel principio, e può tornare utile il cambio di uno per l'altro.

Digitized by Google

Verso la fine della partita l'Alfiere acquista o perde della sua forza a seconda delle circostanze. Acquista di forza quando è combinato colla Donna, oppure con una Torre, Donna ed Alfiere, Torre ed Alfiere, valgono assai più di Donna e Cavallo, oppure di Torre e Cavallo. Non, invece, due Torri ed Alfiere, oppure Donna, Torre ed Alfiere, che valgono assai meno di due Torri e Cavallo, oppure di Donna, Torre e Cavallo. Queste norme però conviene accettarle assai cautamente, perchè a seconda della posizione le eccezioni sono quasi altrettanto numerose che i casi in cui regga la regola.

I due Alfieri uniti sono potentissimi; essi valgono non solo assai più che i due Cavalli, uniti, oppure Cavallo ed Alfiere, ma essi possono talvolta lottare con successo anche contro Torre e Cavallo. Ben inteso, tutto ciò (come in generale tutte le regole teoretiche di questo giuoco) si deve intendere, salve le molte eccezioni dovute alla forza della posizione; e sempre quando vi sieno pedoni dall'una e dall'altra parte.

Nella lotta tra solo Alfiere e solo Cavallo, a parità di pedoni, generalmente l'Alfiere è più debole. Il Cavallo, potendo occupare tutte le case della scacchiera, può con più facilità portare le sue offese su qualunque punto di essa. Ma se vi sono due gruppi distinti di pedoni l'uno a destra l'altro a sinistra, e l'avversario non abbia un egual numero di pedoni in opposizione a quelli tanto dall'una parte che dall'altra, l'Alfiere sarà allora il più forte perchè, adoperando la sua azione anche da lungi, gioverà all'attacco tanto dall'una parte quanto dall'altra, mentre il Cavallo non potrà nel tempo stesso opporvi la sua attività da ambidue i lati.

L'Alfiere è potente nel sostenere l'avanzamento dei proprii pedoni, come anche nell'impedire l'avanzamento dei pedoni avversari. Perciò, quando voi siate più forti di pedoni, o li abbiate meglio disposti, sarà utile per voi toglier di mezzo gli Alfieri avversari e conservare i vostri. In tal caso voi dovete anche disporre i vostri pedoni nelle case del colore opposto a quello del vostro Alfiere, perchè in tal maniera

Digitized by Google

sarà più facilmente impedito al Re od ai pezzi avversari di insinuarsi nelle vostre file. Tutto all'opposto, invece voi dovete agire quando siano i pedoni dell'avversario i più forti o per qualunque altra ragione egli abbia l'attacco. Voi dovete allora conservare il vostro Alfiere e disporre i vostri pedoni in maniera che possano facilmente venir difesi dall'Alfiere.

Nella lotta contro la Torre sola è per lo più assai più forte l'Alfiere che il Cavallo. Così nella lotta contro più pedoni.

Un solo pedone di più, quando altri pedoni non vi sieno, generalmente non è sufficiente per vincere. Però quando l'una e l'altra parte abbia un solo Alfiere dello stesso colore, in molti casi il pedone riesce a vincere. Se gli Alfieri sono di diverso colore, molto spesso non sono sufficienti per vincere nemmeno due pedoni di più, specialmente se uniti.

Comunemente si ritiene che un pezzo minore, sia l'Alfiere che il Cavallo, equivalga a tre pedoni; e il cambio di un pezzo per un tal numero di pedoni può sovente essere eguale. Verso la fine della partita però tre pedoni valgono più di un pezzo.

Quando tra i due giuochi havvi la differenza di un pedone, chi ha il pedone di meno deve cercare di conservarsi alcuno dei pezzi minori, per sacrificarlo all'uopo pel pedone di più quando sia rimasto solo, essendo anche regola generale che quando non vi sono più pedoni, un pezzo di più non è sufficiente per vincere.

L'Alfiere in un finale giova assai per guadagnare un tempo. E a ciò non arriva mai il Cavallo, cui non è data facoltà di portarsi in una determinata posizione sia in un numero pari, sia in un numero dispari di movimenti. E questa è una delle più importanti qualità dell'Alfiere, dimenticata affatto dal nostro Ponziani, laddove enumera le speciali qualità dell'Alfiere in confronto del Cavallo.

Sezione *E.* — Il Cavallo.

Il Cavallo è il pezzo più caratteristico e più interessante della scacchiera. La singolarità del suo movimento è la ragione principale di ciò. Esso salta a traverso i proprii pezzi

Digitized by Google

e i pezzi avversari; esso offende, al sicuro dalla offesa del pezzo attaccato; nel tempo stesso che porta un'offesa a un dato punto, può colpirne cinque o sei altri differenti. Tutto questo contribuisce a dargli una forza ed una attrattiva speciale.

Il Cavallo è poco adatto alla difesa. Esso non difende che da un punto solo. Se viene rimosso, la difesa manca. E ciò al contrario degli altri pezzi, che possono mantenere la loro linea di difesa anche venendo rimossi dalla casa dove sono collocati.

Invece il Cavallo è mirabilmente aggressivo. Esso s'insinua facilmente tra le fila nemiche appena siavi aperto qualche varco; attacca più punti in una volta; dà uno scacco che non ha riparo ed obbliga assolutamente il Re a muoversi. La sua offesa è perciò assai più pericolosa di quella degli altri pezzi.

Al principio della partita il Cavallo è assai bene giuocato alla terza casa del suo Alfiere; e ciò particolarmente per quanto riguarda il Cavallo di Re. Il Cavallo di Donna può anche talvolta venire giuocato indifferentemente alla seconda di essa Donna. Pericoloso sarà sempre giuocare i Cavalli nella fila di Torre. Il principio che i pezzi devono sempre venire giuocati al centro e mai ai lati della scacchiera, trova la sua maggiore applicazione riguardo ai movimenti del Cavallo, il quale nella sua massima attività ha otto movimenti, cioè otto case disponibili, mentre quando si trova in una fila laterale questi movimenti sono ridotti a sei, a quattro ed anche a due soltanto se trovasi al cantone. La miglior posizione d'attacco per il Cavallo di Re è quando può appostarsi alla quinta casa del Re o dell'Alfiere di Re. Il Cavallo di Donna invece sarà assai bene collocato alla quinta di essa Donna, specialmente se il pedone di Donna avversaria è ancora non mosso.

Tutti questi principi teorici però patiscono varie eccezioni, specialmente nelle partite di giuoco chiuso. Nel giuoco chiuso in generale, siccome, l'attacco è sempre più languido, giacchè non si tratta di fare un'offesa diretta contro

Digitized by Google

il Re avversario, ma solo si cerca di ottenere un vantaggio d'indole secondaria, i movimenti dei pezzi e specialmente dei Cavalli possono avere occasione da viste strategiche particolari. Così si possono perdere senza danno più tempi, facendo fare ai Cavalli delle lunghe evoluzioni per conquistare tale o tal'altra posizione.

Un Cavallo sarà sempre eccellentemente collocato nel mezzo della scacchiera alla quinta casa, sostenuto da due pedoni, senza che possa venire scacciato dai pedoni avversari. In tal caso, non potendo venir cambiato che con altro pezzo, nel suo posto subentrerà un vostro pedone, che, per essere libero e sostenuto, diventerà fortissimo e deciderà quasi sempre il giuoco in vostro favore.

L'attacco del Cavallo è generalmente assai molesto, specialmente pel Re avversario verso la fine della partita, quando trovasi nel mezzo della scacchiera. In tal caso il Re deve aver cura di tenersi sempre nelle case di colore differente a quelle dove trovansi gli altri pezzi, e per evitare più scacchi successivi del Cavallo deve cercare di collocarsi in linea diagonale col Cavallo con una sola casa d'intervallo. In tale posizione il Cavallo non può ripetere lo scacco che dopo tre movimenti.

Il movimento del Cavallo, per quanto strano e bizzarro possa sembrare a prima vista, è perfettamente armonico e regolare, come si può convincersi consultando i libri che furono scritti in proposito dal Jänisch e da altri.

Sezione *F.* — I Pedoni.

Il pedone, l'umile fantaccino che sta dinanzi a tutti gli altri pezzi, è, il più delle volte, destinato a decidere delle sorti della battaglia.

Il primo a segnalarne la straordinaria potenza fu il Philidor. Il suo assioma: « I pedoni sono l'anima degli scacchi, » va inteso però in un senso assai più ristretto di quanto egli vorrebbe. Il Philidor, pur comprendendo la grande differenza che passa tra il giuoco chiuso e il giuoco

Digitized by Google

aperto, ha voluto negare ogni efficacia, o meglio, ogni solidità al giuoco aperto, ed ha fondato una teoria esclusivista sul giuoco chiuso, facendone la regola, mentre, secondo noi, dovrebb'essere l'eccezione.

Il giuoco chiuso, o, in altre parole, l'attacco dei pedoni, è infatti d'una solidità senza eccezione, ma non per questo si deve farne il perno del giuoco degli scacchi. Oltre i pedoni vi hanno ben altri pezzi, altre forze che possono, che devono agire ben altrimenti che come puntelli o come difese dei pedoni! Agli scacchi non si può accingersi a giuocare con sistemi preconcetti. Si può tentare di gettarsi per una via piuttosto che per un'altra, ma bisogna essere preparati a tutto, e se le circostanze lo esigono, si deve tenersi all'attacco dei pezzi e abbandonare quello dei pedoni.

L'indole del giuoco chiuso sta nel cercare pei proprii pedoni una posizione vantaggiosa, cioè tale da poter permettere ad uno di essi di arrivare all'ottava casa e cambiarsi in una Donna. Questa desiderata posizione si può ottenere in due maniere, o arrivando a collocare nel centro della scacchiera due pedoni in linea eguale ben sostenuti e ben difesi, oppure ottenendo una superiorità nel numero dei proprii pedoni nella parte opposta a quella dove sta il Re avversario. Queste due speciali condizioni dei vostri pedoni certamente il più delle volte vi saranno sufficienti per vincere. Ma bisogna che la partita si mantenga sempre nei confini di un giuoco chiuso, bisogna che non sia possibile un controattacco contro il vostro Re.

Avviene naturalmente il più delle volte che l'avversario, quando si accorge che non può combattervi efficacemente sul terreno del giuoco chiuso, tenti volgere la partita al giuoco aperto, tenti un attacco diretto contro il vostro Re, magari sacrificando qualche pedone o un pezzo. Allora vi è giuocoforza seguire l'avversario sull'altro terreno e far valere i vostri pezzi più che i vostri pedoni. Guai se voi vi ostinate a seguire il vostro sistema di giuoco. Una sola spinta di pedone potrebbe costarvi un tempo prezioso e permettere all'avversario una posizione d'attacco irresistibile.

Digitized by Google

Controminare il giuoco chiuso con un giuoco aperto, difendersi contro un giuoco aperto con un giuoco chiuso, è ciò che oggi sempre vediamo in tutte le partite più importanti. Il Philidor non ha compreso tutto ciò; egli pensò che tanto l'un giuocatore quanto l'altro devono seguire l'eguale sistema e combattersi sullo stesso terreno; perciò la sua teoria, pur sempre ammirabile, ha un punto gravemente difettoso, e può creare delle illusioni, delle pericolose abitudini nello stile di chi troppo si fidasse di quella.

Da tutto questo ne viene che le norme generali nella condotta dei pedoni variano a seconda che sono applicabili al giuoco aperto o al giuoco chiuso. Anzi possiamo dire che per quanto riguarda il giuoco aperto, specialmente se da una parte havvi un forte attacco, non vi possono essere regole determinate. Tutto dipende dalle circostanze. Pedoni mal sospinti, pedoni raddoppiati, isolati, anche perduti, tutto è possibile, tutto può essere utile se si tratta di ottenere vantaggi di posizione di un ordine superiore.

I pedoni devono venire giuocati sempre in bell'ordine e in maniera di non intralciare il movimento dei pezzi. I pedoni più avanzati devono sempre essere al centro, sostenuti al basso dai pedoni laterali. Due o tre pedoni allineati orizzontalmente alla quarta casa son più forti che disposti a scala, anche se taluno di essi fosse alla quinta o alla sesta casa. La forma piramidale di un gruppo di pedoni, specialmente se due in linea orizzontale sono al centro, è la più forte. La più debole è la posizione inversa, quando cioè un solo pedone si trova costretto alla difesa di due altri.

Bisogna avere la massima attenzione di evitare questa fatale posizione di un solo pedone che sostenga i suoi due collaterali. Questo crea un punto debolissimo nel vostro giuoco sul quale presto o tardi l'avversario saprà portare un colpo decisivo. Per la stessa ragione voi avrete sempre una debolezza nel vostro giuoco, quando i vostri pedoni centrali sono rimasti indietro e devono servire di sostegno ai

Digitized by Google

pedoni laterali. Siccome i pezzi o i pedoni hanno la loro maggiore attività nel centro della scacchiera, la ragionevolezza di questo principio è evidente.

Perciò in principio di partita i pedoni laterali specialmente dalla parte di Donna sono quasi sempre male spinti. Il centro viene a perdere il suo sostegno naturale, e saranno i pedoni centrali che dovranno servire di puntello ai pedoni laterali troppo avanzati, e ciò con gran detrimento di tutta l'economia del giuoco.

Due pedoni uniti alla quarta casa sono fortissimi specialmente se centrali. Ciò si è detto più volte. Ma bisogna che vi possano restare; e ciò non è sempre dato. Perciò voi non dovete cercare nelle primissime mosse di portare inconsultamente al centro i vostri pedoni, perchè possono facilmente venire rotti e disuniti dai pedoni centrali del vostro avversario. La conquista del centro coi pedoni non è cosa facile. È anche questo l'obbiettivo di un attacco speciale che il vostro avversario vi contrasterà palmo a palmo. Quindi siate guardingo. Quando voi avete occupato il centro coi vostri pedoni manteneteveli il più possibile senza spingerli. L'avversario non mancherà tosto o tardi di proporvi il cambio con uno dei suoi pedoni; allora soltanto spingete il pedone attaccato, semprechè ciò sia possibile senza inconveniente d'altro genere. L'osservanza di questo principio torna tanto più efficace quando non sienvi pedoni avversari di fronte. Allora il pedone avanzato diventerà libero e passato, ciò che sarà sempre un gran vantaggio se il pedone potrà essere ben sostenuto. Quando voi avrete spinto un pedone alla quinta casa, e l'avversario vi propone ancora un cambio spingendo alla terza un suo pedone, come regola generale sarà sempre meglio che voi sosteniate il vostro pedone e sia l'avversario il primo a prendere. Prendendo voi ne risulterebbe a vostro danno una perdita di tempo, perchè fate fare al vostro pedone tre movimenti mentre l'avversario col suo non ne ha fatto che uno solo. Un pedone alla sesta, e talvolta anche due, stanno sempre a disagio se non sono molto ben sostenuti dai pezzi. Perciò vi è necessaria la

Digitized by Google

massima cautela prima di inoltrare un vostro pedone troppo avanti.

La conquista del centro coi vostri pedoni non è tanto importante per se stessa, quanto per le conseguenze a cui può portare. Voi potete trovare due vantaggi; potete in primo luogo raggiungere una superiorità numerica di pedoni dalla parte di Donna (se il Re avversario sta dall'altra parte), la quale circostanza se i vostri pedoni sono più avanzati vi darà una decisiva superiorità nel finale. In secondo luogo potete ottenere quattro pedoni contro due dalla parte dove sta il Re avversario. Anche questa circostanza dà al vostro giuoco una decisiva superiorità, giacchè con abile manovra voi saprete forzare il cambio dei pedoni avversarii e spingere i vostri in modo da ottenerne in ogni caso due liberi e passati. Questi ben sostenuti dai vostri pezzi devono darvi la vittoria.

Nella marcia di un gruppo di pedoni bisogna però fare attenzione che il pedone in testa sia sempre il più avanzato. Se il pedone in testa resta indietro e il più avanzato è invece uno degli altri pedoni, l'intero gruppo perde tutta o in parte la sua forza; può esserne arrestato il cammino per molto tempo, e può venire più facilmente attaccato, e, ciò che è peggio, rotto e scompaginato.

I pedoni di Re e di Donna sono indubbiamente i più forti. Il Pedone di Alfiere di Re, specialmente nei giuochi aperti, è invece il più debole; perciò sarà sempre un eccellente cambio se potete cambiare il vostro pedone di Alfiere col pedone di Re avversario. Contro il pedone di Alfiere di Re si dirigono quasi sempre gli attacchi dell'avversario. Guai se questo pedone, come usano spesso gl'inesperti, viene spinto incautamente. Una volta tolto dal suo posto, specialmente se il Re non è ancora arroccato, lascia scoperto lo stesso Re ed apre una via larghissima alle insidie ed agli attacchi nemici. Questo pedone nei giuochi aperti è sempre peggio avanzato un solo passo che due, specialmente se la spinta di un solo passo è fatta allo scopo di difendere e sostenere un proprio pezzo o pedone. Ciò deve bene esser

Digitized by Google

tenuto a mente. Nei giuochi chiusi si può spingere impunemente questo pedone anche un solo passo.

Il pedone di Cavallo di Re e quello di Torre non hanno importanza particolare. Spesso sono buoni agenti di attacco. Spinti due passi addosso a qualche pezzo nemico, giovano per guadagnare dei tempi, e servono poi mirabilmente a scompaginare il giuoco nemico qualora vengano spinti alla quinta o alla sesta casa, non contando che una volta spinti e cambiati aprono alle Torri delle buonissime linee, specialmente se il Re avversario è arroccato da quella parte. Però, generalmente, i pedoni di Cavallo e di Torre di Re, quando il Re sia arroccato dalla sua parte, stanno bene non mossi. Sono come la guardia di sicurezza del loro Re, ed è bene riservarsi la facoltà di spingere opportunamente o l'uno o l'altro uno o due passi a seconda delle circostanze. Tanto più questa regola è da osservarsi se siete sulla difensiva. Una volta spinti, viene aperto un obbiettivo preciso all'attacco nemico. E ciò è da evitarsi. Perciò molta attenzione deve farsi alla spinta del Pedone di Torre di Re un solo passo che molti usano fare invariabilmente per impedire all'Alfiere di Donna avversaria la quinta casa del Cavallo di Re dove legherebbe il Cavallo di Re avversario. Questo sistema può esser buono in poche circostanze, nel maggior numero è piuttosto dannoso, perchè, se non altro, si perde un tempo che si potrebbe utilizzare meglio facendo altra mossa. Si può vedere a questo riguardo ciò che abbiamo detto parlando dell'Alfiere.

Non siate troppo timidi nell'affrontare il raddoppiamento di un pedone, ma evitate il raddoppiamento di un pedone in fila di Torre. I pedoni raddoppiati non sono dannosi, anzi al contrario talvolta, uniti con altri giovano al solido avanzamento di un intiero gruppo, ma se i pedoni raddoppiati sono isolati, come avviene necessariamente in fila di Torre, il danno è evidente, giacchè i pedoni sono come un fascio di verghe; forti se uniti, debolissimi se isolati! Il pedone di Torre in generale è fortissimo quando rimanga libero e il Re avversario stia dall'altra parte. Non essendo tratte-

Digitized by Google

nuto nella sua marcia nè dal Re, nè da pedoni contrari, bisognerà arrestarlo coi pezzi, e i pezzi portati ad un lato della scacchiera sono spesso assai male collocati, mentre è nel centro che spiegano la lor maggiore attività.

I pedoni acquistano una forza straordinaria nel finale. Abbiate sempre presente che nel finale due pedoni ed anche uno solo possono vincere giungendo all'ottava casa e divenendo Donna, mentre un pezzo minore solo è insufficiente a dare il matto. Quindi, quando voi abbiate un pedone di meno o una posizione svantaggiosa di pedoni, avvertite di non cambiare tutti i vostri pezzi minori. Nel finale vi gioverà avere la possibilità di sacrificare un pezzo contro il pedone dell'avversario, togliendogli così nel maggior numero dei casi la possibilità della vittoria. Quando non ci sono più pedoni nè dall'una nè dall'altra parte, un pezzo minore di più non è di regola sufficiente per vincere. Come, quando non vi sono più pezzi nè dall'una nè dall'altra parte, un solo pedone di più di regola non è sufficiente per vincere. In ambedue i casi però le eccezioni sono parecchie.

Se l'arte di giuocare i pedoni, in generale è di assai difficile cultura, e pochi assai vi riescono, difficilissima ne è poi la condotta alla fine della partita, specialmente quando sulla scacchiera non vi sono che soli pedoni. Le regole e le norme generali si potrebbero moltiplicare a josa; ma noi preferiamo rimandare lo studioso all'esame pratico di casi speciali, sia in partita giuocata, sia nei trattati degli specialisti. La pratica in questo studio deve essenzialmente accompagnare la teoria; e le regole restano più facilmente nella memoria quando se ne ha presente l'applicazione pratica.

Digitized by Google

Parte Terza

TEORIA DELLE APERTURE

Digitized by Google

Digitized by Google

TEORIA DELLE APERTURE

ESPOSTA A MEZZO

DEI

GIUOCHI DI G. GRECO DETTO IL CALABRESE

copiosamente annotati ed arricchiti

del confronto coi Giuochi di CESARE POLERIO

e di altri scrittori antichi

con riferenza alla moderna teoria

ed

APPENDICI

sulla teoria delle Aperture di nuova invenzione

da quei scrittori non trattate

Digitized by Google

Digitized by Google

INTRODUZIONE

Ciò che costituisce la teoria dell'Apertura è l'analisi dettagliata della posizione primitiva dei pezzi avanti che siasi fatta alcuna mossa da una o dall'altra parte. Considerando che chi ha il tratto può scegliere tra venti mosse, ed altrettante ne ha a sua disposizione chi giuoca sottomano, e che nelle successive giuocate aumentano straordinariamente le possibilità di muovere i pezzi in modo differente si comprenderà facilmente che la maniera di giuocare i soli primi quattro tratti è immensamente varia, e quindi la necessità nei teorici di trattare sistematicamente l'analisi della posizione primitiva dei pezzi. Abbiamo quindi varie classi di Aperture a seconda della prima e delle prime due o tre mosse che si possono fare dai due avversari.

La questione che si presenta prima di ogni altra è di sapere quale sia la migliore mossa colla quale il Bianco (che deve sempre muovere per il primo) possa cominciare la sua partita. Una volta ritenevasi senza contrasto che la migliore mossa per cominciare il giuoco fosse la spinta del pedone di Re due passi. Oggi è generalmente accettato il principio che il primo giuocatore può scegliere diverse maniere di aprire il proprio giuoco senza che ciò possa recargli alcun danno. La spinta del pedone di Re due passi per primo tratto può essere preferito perchè è il primo

Digitized by Google

passo per entrare in una partita di giuoco aperto che per molti è il più dilettevole. Con questo tratto infatti si apre la via a due pezzi importanti, la Donna e l'Alfiere di Re, e si agevola l'uscita degli altri; ma questo vantaggio è più apparente che reale; se non altro esso viene subito bilanciato dalla risposta dell'avversario 1...., e7 — e5 colla quale ottiene lo stesso risultato. Non avendo quindi una decisa predilezione pel giuoco aperto si può aprire il proprio giuoco con altri tratti.

Il tratto più comunemente usato, quello le cui conseguenze furono più studiate dai teorici è però sempre 1. e2 — e4. Dopo di esso l'apertura prende una varietà straordinaria e per darne una analisi chiara e dettagliata i teorici hanno dovuto classificare e raccogliere in gruppi distinti il maggior numero delle Aperture che conseguono da questa mossa iniziale.

Il tratto 1. e2 — e4 seguìto dalla stessa risposta 1...., e7 — e5 dà origine ad una serie di Aperture differenti le quali sono conosciute con un nome solo: *Aperture di giuoco aperto*. Tutte le altre aperture che conseguono da tratti differenti che non sia la spinta 1. e2 — e4 oppure 1..., e7 — e5 in risposta a 1. e2 — e4 si dicono con un nome solo *Aperture di giuoco chiuso*. Deve però bene aversi presente che il nome nulla più significa che una divisione sistematica, perchè nel fatto da una Apertura di giuoco aperto ne può conseguire invece un giuoco chiuso e viceversa un giuoco aperto e brillantissimo può seguire nei primi tratti di una Apertura di giuoco chiuso.

Le aperture di giuoco aperto si dividono in quattro grandi gruppi e sono:

Apertura di Cavallo di Re: quando dopo il tratto 1. e2 — e4, il Bianco continua con 2. Cg1 — f3.

Apertura di Alfiere di Re; quando dopo 1. e2 — e4, e7 — e5 il Bianco continua con 2. Af1 — c4.

Gambitto di Re: quando dopo 1. e2 — e4, e7 — e5, il Bianco continua con 2. f2 — f4 sagrificando questo pedone.

Digitized by Google

Aperture irregolari di giuoco aperto, quando dopo 1. e2 — e4, e7 — e5 continua con altro tratto che non sia alcuno dei 3 suaccennati.

Le Aperture di giuoco chiuso alla lor volta si dividono in sei grandi gruppi, e sono:

Apertura del Pedone di Donna, quando il Bianco per primo tratto spinge 1. d2 — d4.

Apertura di Pedone di Alfiere di Re, quando il Bianco per primo tratto spinge 1. f2 — f4.

Aperture chiuse irregolari, quando il Bianco per primo tratto muove altrimenti che due passi i pedoni di Re, di Donna o di Alfiere di Re.

Difesa francese; quando il Nero risponde a 1. e2 — e4 con 1...., e7 — e6.

Difesa Siciliana, quando il Nero risponde a 1. e2 — e4 con 1...., c7 — c5.

Difese chiuse irregolari, quando il Nero a 1. e2 — e4 risponde altrimenti che coi tre tratti già accennati.

Naturalmente la divisione fatta dai teorici delle varie *Aperture* del giuoco non si arresta qui. Ognuno dei dieci gruppi di aperture accennate porta delle altre divisioni, e suddivisioni, le quali alla loro volta sono suscettibili di ulteriori frazionamenti sicchè il volersi raccapezzare nel caos dei nomi delle varianti e delle sottovarianti degli attacchi e delle difese talvolta riesce assai difficile.

Lo studio di tutte le aperture è superfluo. Questa è cosa che noi non consigliamo allo studioso che voglia apprendere, e progredire rapidamente. Nel laberinto della teoria delle aperture scelga la sua strada diritta, e non lasci la via vecchia per la nuova, almeno sul principio. Col tempo potrà prendersi il lusso delle vie oblique. Studi poche aperture, ma le studi bene. Noi gli saremo guida in questo primo studio. Accenneremo a tutte le aperture, ma studieremo con qualche profondità soltanto le necessarie, e lo faremo colla scorta di un grande maestro, il Greco, riportandone tutti i giuochi e studiandoli nella loro indole e nella loro essenza aggiungendovi quanto di meglio hanno profuso gli antichi

Digitized by Google

teorici sullo studio delle Aperture, con sufficienti riferenze alla teoria moderna.

Se il principiante ci accompagnerà diligente e volonteroso in questo classico studio, che abbiamo voluto trattare con amore ed intelletto, ne resti pure sicuro, alla fine ne escirà un buon dilettante, un giuocatore dotato di sani principi di teoria generale, ed avrà facilmente ragione dei suoi avversari che avranno limitato il loro studio alle prime otto o dieci mosse di ogni apertura per quanto bene le conoscano!

Il principiante adunque ci segua fiducioso. Noi gli daremo una sufficiente teoria della apertura, esuberante anche talvolta, svolgendo sempre le varianti sino alla loro finale decisione. Noi spiegheremo la ragione dei tratti difficili, segnaleremo gli errori di cui abbondano le meravigliose partite del nostro autore. Ripeteremo anche (*repetita juvant!*) quei principi di teoria generale che abbiamo dettati nella *Parte seconda* di questo libro, ogniqualvolta sia il caso di una dimostrazione pratica di taluni di essi. E così lo studioso, quando avrà con noi seguìto questo corso di partite classiche, si troverà preparato sufficientemente alle lotte dello scacchiere, ed agli studi più profondi che gli saranno necessari qualora aspiri salire ai primi onori di esso ; e nel tempo stesso avrà con diletto passato in rivista quanto seppe dettare la sapienza pratica dei nostri antichi maestri.

Dividiamo questo corso teorico-pratico delle aperture in quattro capitoli. Nel primo viene trattata l'Apertura del Cavallo di Re, in due Sezioni. Il Giuoco Piano, la partita favorita dei nostri antichi occupa tutta la prima Sezione, mentre nella Sezione seconda trovano posto tutte le altre aperture di Cavallo di Re.

Nel secondo Capitolo sono raccolti i giuochi che seguono dalla uscita dell'Alfiere di Re al secondo tratto.

Nel terzo capitolo i giuochi di Gambitto di Re; e nel quarto le aperture di giuoco chiuso.

In fine di ogni Capitolo sono apposite Appendici nelle quali vengono esaminate tutte quelle Aperture che erano sconosciute al tempo del Greco, e non potevano quindi tro-

Digitized by Google

varsi nel suo libro. Sono esaminate rapidamente e succintamente, perchè una analisi dettagliata di tutte le aperture sarebbe assolutamente inutile ad un principiante! Quello che esponiamo in questa Parte e nella Parte quarta riguardo alla teoria delle aperture, è più che sufficiente per un principiante! Con questo libro ci siamo prefissi, come scopo principale d'insegnare a giuocar bene, non di dare una completa teoria della Apertura! Questo libro adunque sebbene rivesta tutti i caratteri di un trattato completo, non deve servire che come un corso classico di introduzione agli studi più severi e più profondi della teoria moderna, pei quali il principiante, quando non sarà più tale, potrà ricorrere ad altri libri, anche nostri!

Ciò è bene abbia sempre presente, chi vorrà giovarsi di questa nostra fatica.

Capitolo I.

Apertura del Cavallo di Re.

L'uscita del Cav. di Re alla terza casa d'Alfiere, fatta dal primo giuocatore al suo secondo tratto dopo la spinta dei PP di Re due passi, dà luogo alla cosidetta Apertura di Cavallo di Re. Questa apertura fu in ogni tempo ritenuta la migliore, ed è adesso la preferita nella maggior parte delle partite d'impegno. Solo Ruy Lopez e Philidor la combatterono ritenendo la difesa 2...., d7-d6 più favorevole al secondo giuocatore. Questa opposizione però fu di breve durata, e lo stesso Philidor dovette in parte ricredersi.

La bontà del tratto 2. Cg1 — f3 è subito manifesta portando esso immediatamente l'attacco contro il PR avversario ed obbligando il secondo giuocatore a difenderlo. Le difese che questi può sciegliere sono parecchie, ma fra tutte, tre sole si possono ammettere come soddisfacenti. La prima 2...., d7 — d6 data da Philidor come la migliore; la seconda 2...., Cg8 — f6 ritenuta buonissima difesa dal russo Petroff, la terza Cb8 — c6 data come la migliore

Digitized by Google

dalla più parte degli antichi teorici e da tutte le autorità del giorno d'oggi. Le due prime sebbene non si possa assolutamente dimostrare che apportino un danno immediato, uno svantaggio certo, sono però generalmente ritenute adesso come inferiori alla terza perchè lasciano troppo inceppato il giuoco del difendente e troppo in ritardo le probabilità di eventuali contro-attacchi. Ambedue, tanto la difesa Philidor quanto la difesa Petroff hanno ancora oggi i loro fautori, ed è naturale. Tanto l'una quanto l'altra assumono nei primi tratti tutto il carattere del giuoco chiuso. Si possono paragonare al sistema di difesa di un esercito, il quale piuttostochè affrontare il nemico in campo aperto, preferisce attenderne gli attacchi in un vasto campo trincerato, e ciò sta nella natura di moltissimi giuocatori, anche valenti.

La difesa preferita a ragione è quindi 2...., Cb8 — c6. Con questa si difende solidamente il PR, si esce con un pezzo importante e si apre la via a una serie infinita di combinazioni, e ciò senza danneggiare la propria posizione. A questa difesa il Bianco può replicare alla sua volta con una moltitudine di attacchi vari e tutti del pari interessati e sicuri. La teoria ne considera cinque, cioè 3. Af1 — c4, 3. Af1 — b5, 3. d2 — d4, 3. Cb1 — c3, 3. c2 — c3. Tutti questi attacchi sono buoni e danno luogo a bellissime varianti; i primi due però vengono generalmente preferiti come i più forti.

Il nostro autore, non considera che la prima, la quale colla risposta 3...., Af3 — c5, ritenuta la migliore dà origine al cosidetto Giuoco Piano. La bontà, e più che la bontà la spontaneità di quei tre tratti hanno indotto i primi maestri dello scacchiere ad adottare una tale denominazione. Un tempo il Giuoco Piano e il Gambitto di Re erano le sole aperture regolari. Tutti gli altri giuochi si ritenevano irregolari o giuochi di capriccio. Il Philidor portò la prima rivoluzione a questa teoria, facendo omaggio col suo ingegno alla apertura di Af. Le sue opere diffondendosi con maggiore facilità e rapidità delle opere dei maestri

Digitized by Google

italiani fu naturale che il Giuoco Piano venisse lasciato da parte e che l'Apertura d'Alf. sola fosse in onore per tutta la prima metà di questo secolo, finchè Labourdonnais, e la sua scuola fecero prevalere coll'evidenza la bontà dell'apertura di Cavallo. Il Giuoco Piano però non tornò più ai primi onori dove lo aveva elevato la scuola italiana. Il Gambitto scozzese, e più tardi la Partita Ruy Lopez prevalsero affatto, e con ragione. I primi tre tratti del Giuoco Piano non vennero adottati con favore che in vista della continuazione 4. b2 — b4 la quale costituisce il cosiddetto Gambitto Evans, una delle più belle e brillanti partite che esistano.

Oggi il Giuoco piano è una Apertura molto profondamente analizzata, e il risultato di queste analisi se non è assolutamente sfavorevole, lascia però il convincimento che il primo giuocatore può scegliere delle aperture più vantaggiose. In molte varianti il secondo giuocatore viene in qualche leggero vantaggio; e in ogni caso, nelle migliori ipotesi, il giuoco si equilibria con la massima facilità e il vantaggio del tratto non dura quanto può durare con qualche altra apertura. Ma l'apertura è una delle più facili e un principiante può con questa sostenersi in una buona posizione molto più a lungo che in altra dove la facilità di moltiplicare le combinazioni può agevolmente imbarazzarlo e farlo soccombere specialmente contro avversari più forti. Perciò ad un principiante noi consigliamo sempre di adottare questa apertura, almeno finchè non abbia acquistata sufficiente famigliarità con altre, tanto più che il largo svolgimento che vi diamo seguendo le partite del Greco può rendergliene assai famigliare tutte le finezze.

Nella seconda Sezione di questa *Prima Parte*, e nell'*Appendice*, avremo occasione di esaminare tutte le altre aperture che scaturiscono dall'uscita 2. Cg1 — f3.

Digitized by Google

SEZIONE I.

Giuoco piano.

I. Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	11. Ac4 × f7 †	Re8 — f8
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	12. Ac1 — g5	Cc6 — e7
3. Af1 — c4	Af8 — c5	13. Cf3 — e5	Aa1 × d4
4. c2 — c3	Cg8 — f6	14. Af7 — g6	d7 — d5
5. d2 — d4	e5 × d4	15. Db3 — f3 †	Ac8 — f5
6. c3 × d4	Ac5 — b4 †	16. Ag6 × f5	Ad4 × e5
7. Cb1 — c3	Cf6 × e4	17. Af5 — e6 †	Ae5 — f6
8. Arrocca	Ce4 × c3	18. Ag5 × f6	g7 × f6
9. b2 × c3	Ab4 × c3	19. Df3 × f6 †	Rf8 — e8
10. Dd1 — b3	Ac3 × a1	20. Df6 — f7	Matto.

Lo studioso esamini da solo questa partita, e così faccia delle seguenti. Si arresti alle mosse che crede più importanti, ne ricerchi le ragioni, le analizzi, le giudichi, e tenti di rilevare quali sieno le cause che fanno perdere il giuoco. Quindi rinnovi lo studio colla scorta delle osservazioni che seguono.

Questa partita non è originale di Greco. Essa si trova sino al 12 tratto nei manoscritti di Giulio Cesare Polerio. Il Greco non ha fatto che passarvi il soffio della sua brillante fantasia e vi ha svolte le leggiadre varianti che verremo più sotto esponendo.

Analisi.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5

Questi tre tratti costituiscono il cosidetto *Giuoco piano* che ritenevasi ai tempi del Greco e del Polerio come il giuoco più forte e più sicuro per chi sortiva il tratto. Il Giuoco piano allora teneva il posto che tiene adesso la Partita spagnuola nella teoria moderna. È giuoco sicuro, ma contro una corretta di-

Digitized by Google

fesa, la partita si eguaglia subito

4. c2 — c3.

Secondo il Greco e la teoria d'allora questo è l'attacco più forte. Il Greco ne considera un'altro: 4. Arrocca, ma questo ritiene inferiore, e con ragione. La spinta del PAD viene fatta coll'idea di spingere poi due passi il PD e stabilire i pedoni nel centro. Questo non essendo possibile contro una corretta difesa, oggi si ritiene per indifferente la spinta 4. c2 — c3, seguìta da: d2 — d4, e per lo più vi si preferisce la spinta: d2 — d3 fatta al quinto tratto e seguìta dall'ordinario e tranquillo scioglimento del proprio giuoco:

4...., Cg8 — f6

Questa è la migliore risposta al tratto precedente del B., perchè — bene seguìta — impedisce che il B, conquisti il centro coi suoi pedoni. Il Greco ne considera altre due, cioè 4.... Dd8 — e7, e 4... d7 — d6, che vedremo in altri giuochi.

5. d2 — d4.

Questa mossa che sembra la più forte perchè attacca immediatamente l'Alfiere avversario, può seguire senza danno ma è meno sicura di 5. d2 — d3. Oggi presso a poco una partita di Giuoco piano si continua così: 5. d2 — d3, d7 — d6; 6. Ac1 — e3 Ac5 — b6 (preferita al cambio dell'Alf., non ritenendosi dannosa la doppiatura del ped. bianco in fila di Re, la quale al contrario rafforzerebbe il centro e aprirebbe la fila di AR alla Torre bianca) 7. Cg1 — e2, Ac8 — e6 (migliore che Ac8 — g4 in primo luogo perchè un Alfiere è più spesso preferibile ad un Cav., e secondariamente perchè è buona politica opporre all'AR avversario il proprio AD proteggendo così il punto debole f7 da ogni sorpresa) 8. Ac4 — b3, Cc6 — e7, 9. Cd2 — f1 e poi Cf1 — g3 e così avanti.

5. . . . , e5 × d4

Come regola generale può ritenersi che quando il PR non è difeso dal PD, dopo la spinta del PD avversario che lo attacchi deve rispondersi con P × P. In questo caso la non osservanza di questa regola sarebbe fatale. Greco stesso ce ne dà un esempio in un breve giuoco che qui

Digitized by Google

riportiamo, come al suo posto naturale:

5. . . . Ac5 — b6?
6. d4 × e5 Cf6 × e4

Meno peggio sarebbe 6...., Cg4; 7. A × f7 +, Rf8!; 8. Ag5, Af2 +, 9. Re2, Ce7, 10. Db3 con vantaggio.

7. Dd1 — d5 Ab6 × f2 +
8. Re1 — e2 Arrocca
9. Dd5 × e4, ed ha guadagnato un pezzo.

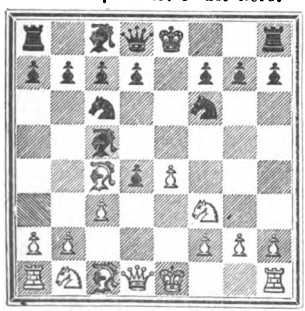
Esempio di LOLLI.

5. . . . , Ac5 — d6?
6. d4 × e5 Ad6 × e5

Prendendo col Cav. segue: 7. C × e5, A × e5; 8. f4, Ad6, 9. e5, De7; 10. De2 e guadagna il pezzo.

7. Cf3 — g5 Arrocca
8. f2 — f4 h7 — h6
9. Cg5 × f7 Tf8 × f7
10. Ac4 × f7 + Rg8 × f7
11. f4 × e5 Cf6 × e4
12. Arrocca + con vantaggio di forza e posizione.

Posiz. dopo il tr. 5° del Nero.



6. c3 × d4

Continuazione logica e naturale. Può anche giuocarsi senza danno 6. e4 — e5, dove il Nero deve rispondere per migliore con 6...., d7 — d5! Se invece volesse tentare un controattacco con 6.... Cf6 — e4 il B. verrebbe in vantaggio, con 7. Ac4 — d5!, Ce4 × f2; 8. Re1 × f2, d4 × c3 +; 9. Rf2 — g3! (ritirandosi in prima fila il vantaggio sarebbe del Nero perchè la TR resta imprigionata ed il Re bianco assai più esposto che in terza linea) c3 × b2; 10. Ac1 × b2, Cc6 — e7; 11. Dd1 — c2 con vantaggio. La spinta del PD due passi addosso all'AR avversario è sempre una mossa potente per la difesa, perchè obbliga il B. ad una mossa di difesa, e il N. acquista un tratto di scioglimento avendo libero così l'AD. Dopo 6. e4 — e5, d7 — d5 la continuazione ordinaria è 7. Ac4 — b5, Cf6 — e4; 8. c3 × d4! Ac5 — b6; 9. Arrocca, Arrocca, ecc. La mossa 6. e4 — e5 si trova anche in Polerio che vi fa rispondere 6..., Cf6 — g4, ma il nostro autore non la considera.

6. . . . , Ac5 — b4 +

La risposta migliore. Greco contempla anche 6...., Ac5

Digitized by Google

— b6 che vedremo nelle partite successive. (Partita III).

7. Cb1 — c3.

Tratto ingegnoso ma non corretto. Il tratto giusto è 7. Ac1 – d2 che vedremo nella Partita II. Il B. sacrifica un pedone e forse più per dare più slancio al suo attacco. Questo concetto fu svolto ultimamente dal grande Steinitz ma con esito infelice!

7. . . . , Cf6 × e4
8. Arrocca Ce4 × c3

Più forte è 8..., Ab4 × c3. Allora il B. può continuare l'attacco in due maniere:

Prima maniera.

8. . . . . , Ab4 × c3
9. b2 × c3 d7 — d5 !
10. Ac1 – a3. Sacrifica un pezzo, per continuare l'attacco. Questa continuazione ardita. e ingegnosa è di Steinitz. Ritirando invece l'Alf. resta con un ped. di meno, senza sufficiente compenso nell'attacco, che quasi più non esiste.

10. . . . , d5 × c4

11. Tf1 — e1 e qui il Nero può tentare di conservare il pezzo assoggettandosi al fortissimo attacco che ne segue, così: 11. . . . , f5; 12. Cd2, Rf7; 13. C × e4, f × e; 14. T × e4, ecc., oppure può accontentarsi del solo ped. di più rinunciando al pezzo, con tutta possibilità di pattare il giuoco così: 11. . . . Ae6; 12. T × e4, Dd5; 13. De2, Arrocca TD; ecc.

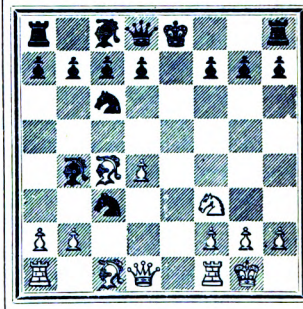
Seconda maniera.

8. . . . . , Ab4 × c3
9. d4 — d5 Cc6 — e5

Qui le difese del Nero sono moltissime, ma non è questo il luogo di analizzarle.

10. b2 × c3, Ce5 × c4
11. Dd1 — d4 f7 — f5
12. Dd4 × c4 d7 — d6
13. Cf3 — d4 e il B. mantiene l'attacco per il ped. di meno.

Posiz. dopo il tr. 8° del Nero.



9. b2 × c3 Ab4 × c3

Questo è un errore. L'avidità del guadagno spesso agli scacchi costa la partita. Così in questo caso. Prendendo il ped. il N. mette fuori giuoco un pezzo, e lo espone ad esser attaccato, ciò che vuol dire che sarà costretto a perdere un altro tempo, mentre il B. lo guadagna facendo entrare in azione la Donna.

Digitized by Google

Nei giuochi aperti è così che si vince e si perde rapidamente una partita; — portando nel più breve tempo possibile tutti i propri pezzi in azione e ritardando lo scioglimento dei pezzi avversari sia coll'obbligarlo a muovere più volte lo stesso pezzo, sia coll'obbligarlo a ritirare i pezzi già avanzati. In questo caso l'Alf. doveva ritirarsi giuocando 9. . . . Ab4 — e7, perchè così restava in giuoco, nè poteva venire attaccato. Il B. allora manteneva sempre un attacco che lo compensava del ped. di meno così: 10. d4 — d5, Cc6 — a5; 11. d5 — d6, Ae7 × d6; 12. Tf1 e1 †, Ad6 — e7; 13. Ac4 × f7 †, ecc.

10. Dd1 — b3

Un tratto di un genere che spesso s'incontra in partita viva. Tali tratti sorprendono, e decidono delle sorti di una partita. È infatti un tratto eccellente! Guai se il B. pensasse a difendere la sua torre perdendo un tempo! La perdita di un tempo spesso dannosa quando si ha una superiorità di forze, è sempre fatale quando si è di forze inferiori. L'eventualità della combinazione presente si avvera spesso in pratica; — un giuocatore attacca un pezzo, confidando che il pezzo attaccato si difenderà e invece l'avversario lascia il pezzo in preda e fa alla sua volta una mossa d'attacco che lo obbliga a difendersi o a perdere un tempo prezioso nel prendere il pezzo attaccato. È ciò che avviene in questa partita.

10. . . . Ac3 × a1

Questa mossa è fatale. La perdita di tempo costa irrimediabilmente la partita. In ogni caso il Nero non ha molte difese a sua scelta; Greco esamina qui la difesa 10. . . . , Ac3 × d4 con alcune varianti che ora riporteremo. In una partita che si trova nei manoscritti di Polerio c'è la continuazione 10. . . . d7 — d5; 11. Ac4 × d5, Ac3 × a1?; 12. Ac4 × f7 †, Re8 — f8; 13. Ac1 — a3 †, Cc6 — e7; 14. Tf1 — e1 e vince; dice il manoscritto; ma però per vincere era più sicuro 14. Tf1 × a1.

VARIANTE DI GRECO.

10. . . . . , Ac3 × d4
11. Ac4 × f7 † Re8 — f8
12. Ac1 — g5 Ad4 — f6
13. Ta1 — e1. È ammirabile lo stile di giuoco del B. che non lascia tregua alla difesa.

Digitized by Google

Ogni tentativo di controattacco è ribattuto con mossa di attacco, — mai una mossa che accenni a difesa!

13. . . . . , Cc6 — e7

Se invece Ae7 segue 14. T × e7, C × e7; 15. Te1 e vince, restando con Donna e due pezzi, contro le due torri e un pezzo, con ottima posizione d'attacco.

14. Af7 — h5 d7 — d5

Il matto minacciato si può evitare anche con 14 . . . . Cg6, ma allora il B. vince più presto con 15. Ce5, C × e5; 16. T × e5, g6; 17. Ah6 +, Ag7; 18. Tf5 +, g × f; 19. Df7. Matto.

15. Te1 × e7. Bel tratto, che spezza tutte le trincee del difendente.

15. . . . . , Dd8 × e7

Se 15. . . . . A × e7 segue egualmente 16. Te1 e guadagna la Donna per Torre e Alf. o prende impunemente l'Alf. Se invece 15. . . . . R × e7 segue 16. Te1 +, Rf8; 17. Db4 , e vince.

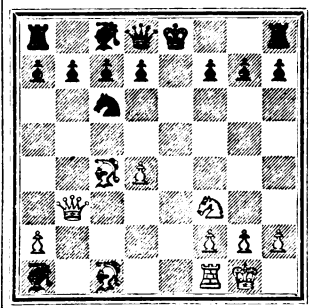
16. Tf1 — e1, Ac8 — e6

Se invece 16. . . . Dd7 segue 17. Db4 +, Rg8; 18. Te3 +, D × e8; 17. A × e8 e vince.

17. Cf3 — d4 Af6 × g5
18. Cd4 × e6 + Rf8 — g8
19. Db3 × d5 c7 — c6
20. Dd5 — b3. Mantenendo la minaccia dello scacco di scoperta.

20. . . . . , De7 — f6
21. Ce6 — d8 +, Rg8 — f8
22. Te1 — e8. Matto.

Posiz. dopo il tr. 10° del Nero.



11. Ac4 × f7 + Re8 — f8
12. Ac1 — g5 Cc6 — e7

Questa difesa sembra spontanea ma non è sufficiente. Quando si è in vantaggio di forze ma soggetti ad un forte attacco giova spesso abbandonare in tutto o in parte il vantaggio di forza onde allontanare il pericolo di soccombere alla irruenza dell'attacco. Questo è uno dei tanti casi. Meglio sarebbe qui giuocare 12. . . . Cc6 × d4 non tanto per un controattacco efficace contro la Donna avversaria quanto per venire ad una liquidazione sia pur svantaggiosa, che diminuendo le forze dell'attacco ne tolga il pericolo imminente. Greco stesso contempla questa difesa, ma la sua variante è difettosa. Dopo 12. . . . Cc6

Digitized by Google

$\times$ d4; 13. Db3 — a3 †, Rf8 $\times$ f7; 14. Ag3 $\times$ d8, Th8 $\times$ d8; 15. Tf1 $\times$ al egli fa giuocare al nero l'erroneo tratto 15. . . . . Cd4 — c2 che costa il pezzo, mentre invece giuocando 15. . . Cd4 — e6! il Nero avendo un equivalente di forza per la Donna perduta, potrebbe a lungo difendersi, sebbene il B. mantenga sempre una posizione più sciolta, ed aggressiva.

13. Cf3 — e5.

Un tratto di grande profondità. Fino al tratto precedente del Nero, questa partita si trova anche in Polerio, ma a questo punto ivi è continuato con 13. Tf1 — e1, tratto inferiore che permette una certa difesa così: 13...., d7 — d6; 14. Te1 $\times$ e7, Dd8 $\times$ e7; 15. Ag5 $\times$ e7 †, Rf8 $\times$ e7 ecc. Il tratto del testo è una miglioria del Greco, ed è tratto decisivo.

13. . . . , Aa1 $\times$ d4.

Non havvi ormai più salvezza per Nero. A nulla giova nemmeno 13.... d7 — d5 cui segue 14. Db3 — f3, Ac8 — f5; 15. Af7 — e6 e vince.

14. Af7 — g6.

Ora può notarsi la potenza del tratto precedente del Bianco. Il punto f7 una volta ritirato l'Alf. è minacciato dai due pezzi oltre che dalla Donna, e non vale la presa di uno di essi per evitare il matto. Bisogna coprirlo!

14. . . . d7 — d5
15. Db3 — f3 †, Ac8 — f5
16. Ag6 $\times$ f5 Af4 $\times$ e5
17. Af5 — e6 ‡ e vince.

II. Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	10. Dd1 — b3 †	d7 — d5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	11. Cf3 — e5 †	Rf7 — g8
3. Af1 — c4	Af8 — c5	12. Db3 $\times$ b4	Dd8 — f6
4. c2 — c3	Cg8 — f6	13. Arrocca	c7 — c5
5. d2 — d4	e5 $\times$ d4	14. Db4 — b5	b7 — b6
6. c3 $\times$ d4	Ac5 — b4 †	15. Db5 — e8 †	Df6 — f8
7. Ac1 — d2	Cf6 $\times$ e4	16. De8 — c6	Ac8 — a6
8. Ad2 $\times$ b4	Cc6 $\times$ b4	17. Dc6 $\times$ d5 †	Df8 — f7
9. Ac4 $\times$ f7 †	Re8 $\times$ f7	18. Dd5 $\times$ f7	Matto.

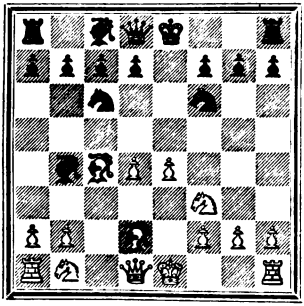
Digitized by Google

Partita interessante, come tutte quelle dell'autore, ma meno geniale della precedente. Il Nero giuoca nel complesso troppo scorrettamente, e la vittoria del B. è più dovuta agli errori dell'avversario che alla forza della propria strategia. Questo giuoco sino al tratto 12° si trova anche in Polerio.

Analisi

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Af1 — c4	Af8 — c5
4.	c2 — c3	Cg8 — f6
6.	d2 — d4	e5 × d4
6.	c3 × d4	Ac5 — b4 †
7.	Ac1 — d2	

Posiz. dopo il tr. 7° del Bianco.



Questo tratto è corretto. Quando si deve coprire uno scacco o una offesa o un pezzo di maggior valore, è sempre conveniente farlo con un pezzo che attacchi alla sua volta il pezzo offendente. Ciò obbliga l'avversario a provvedere immediatamente alla difesa. Questa è una regola di teoria generale, e in questo caso ne vediamo la pratica applicazione. La coperta di Cav. è meno corretta come abbiamo dimostrato.

7. . . . , Cf6 × e4

Errore di quella specie in cui cadono spesso i principianti. Il Nero crede guadagnare un ped. e non s'avvede che il ped. è subito riconquistato con svantaggio della posizione dei suoi pezzi. Qui la giusta continuazione della difesa è 7. . . . Ab4 — d2 † e poi 8. . . . , d7 - d5 distruggendo il centro dei pedoni bianchi. Questa maniera di giuocare è però troppo delicata perchè sia completamente evidente ad un principiante senza una qualche dimostrazione. Ci serviremo di un esempio di Lolli:

Digitized by Google

7. . . . , Ac4 × d2 †
8. Cb1 × d2 d7 — d5
9. e4 × d5 Cf6 × d5
10. Dd1 — b3. Buon tratto di attacco. Mette la Donna in giuoco, e offende immediatamente il punto debole della difesa costituito dal Cav. di Re che non può venir ritirato. Il Nero però può difendersi benissimo ed eguagliare il giuoco.

10. . . . . Dd8 — e7 †

Senonchè ora il Nero giuoca un tratto cattivo. Il Nero dà scacco per due ragioni, per obbligare il Re avversario a muoversi ciò che il più delle volte è svantaggioso perchè allora il Re non può più arroccare, e per poter ritirare il CR essendo difeso il punto f7. Ma queste due ragioni non sono buone in questo caso, — perchè il B. muove il Re ma lascia libera la casa di Re per la sua Torre portando un'offesa assai grave al Re avversario doppiato colla Donna (posizione da evitarsi sempre quando la fila è aperta alle Torri nemiche) e perchè il CR come abbiamo detto non può venir ritirato, senza aprir all'avversario tutte le linee. Bisogna sempre cercare di limitare l'azione dei pezzi avversari, il CR nero piantato in d5 senza che potesse venire infestato da pedoni, costituiva un buon baluardo all'attacco nemico. Invece del tratto del testo il N. doveva giuocare 10..., Cc6 — e7 e poi spingere 11..., c7 — c6 sostenendo fortemente il suo punto avanzato.

11. Re1 — d1

Naturalmente questo è il tratto più forte del B. Coprendosi coll'Alf. perderebbe ogni vantaggio e sarebbe finito l'attacco.

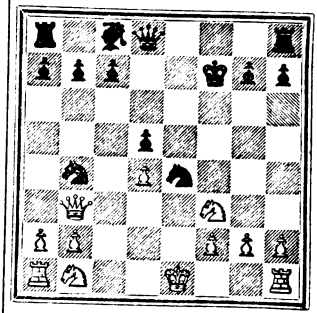
11. . . . , Cd5 — f6
12. Th1 — e1 Ac8 — e6
13. Db3 × b7

Basterebbe il solo guadagno del ped. per dare giuoco vinto al B. in questa posizione, ma ben presto il B. guadagna altra cosa.

13. . . . , Re8 — d7
14. Ac4 — b5, De7 — d6
15. Cf3 — e5 † Rd7 — e7
16. Ce5 × c6 † Re7 — d7
17. Cc6 — b8 † e vince.

8. Ad2 × b4, Cc6 × b4
9. Ac4 × f7 † Re8 × f7
10. Dd1 — b3 † d7 — d5

Posiz. dopo il tr. 10° del Nero.



11. Cf3 — e5 †. Questo scacco sembra utile non tanto per le sue conseguenze dirette quanto poichè il B. così

Digitized by Google

pianta nel centro un Cav. (posizione sempre utile quando non possa venire infestato dai pedoni avversari) senza perdita di tempo perchè dando scacco obbliga il Re nemico a muoversi. Ma era meglio prendere subito il Cav. colla Donna, come vedremo,

11. . . , Rf7 — g8.

Qui l'autore fa giuocare al Re il peggior tratto, perchè rinchiude la Torre. Doveva giuocare invece 11...., Rf7 — e7; 12. Db3 × b4 † Dd8 — d6; 13. Db4 — b3 (il cambio di Donna lascierebbe il Nero con posizione più sciolta) Th8 — e8; 14. Cb1 — c3, Ce4 × c3, 15. b2 × c3, Re8 — f8 con giuoco pressochè eguale; oppure 11...., Rf7 — f6 che gli permetteva un controattacco immediato dopo 12. Db3 × b4, c7 — c5; 13. Db4 — a4, Dd8 — e8, dove il B. non ha di meglio che cambiare la Donna dopodichè il N. sta meglio perchè ha il Re più avanzato e guadagna un ped. Ciò che non sarebbe avvenuto se al tratto undicesimo il B. avesse preso subito il Cav. colla Donna in luogo di dare lo scacco di Cavallo.

12. Db3 × b4 Dd8 — f6

Ora il Nero tenta il controattacco che abbiamo accennato nella nota precedente ma col ritardo di un tempo, ciò che basta per renderlo cattivo. Offende colla Donna il Cav. bianco, e poi spingerà c7 — c5 per scalzarne il ped. di sostegno, ma è tutt'altra cosa!

13. Arrocca c7 — c5

Ciò che era buono col Re nero in f6 e colla Donna non mossa è ora cattivo.

14. Db4 — b5 b7 — b6?

Un tratto inutile e cattivo. Ora era necessaria la spinta del PTR per aprire un varco al Re minacciato. Il tratto del testo è inutile perchè non ripara alla minaccia, è cattivo perchè dà occasione al B. di una decisiva combinazione.

In un manoscritto del Greco dove sono contenuti alcuni giuochi che egli poi modificò o corresse per la sua opera che fu pubblicata, a questo punto vi è la continuazione 14...., a7 — a6; 15. Db5 — e8 †, Df6 — f8; 16. De8 × f8 † e poi d4 × c5 guadagnando il ped.

Digitized by Google

15. Db5 — e8†, Df6 — f8
16. De8 — c6. Offendendo la Torre e minacciando lo scacco fatale in d5; due minaccie alle quali non si può riparare contemporaneamente.

16. . . . . , Ac8 — a6
17. ~~Ac6~~ × d5 † Df8 — f7
18. Dd5 × f7 matto.

III Partita.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Ce1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	Cg8 — f6
5. d2 — d4	e5 × d4
6. c3 × d4	Ac5 — b6
7. e4 — e5	Cf6 — g8
8. d4 — d5	Cc6 — e7
9. d5 — d6	c7 × d6
10. e5 × d6	Ce7 — c6
11. Dd1 — d5	Dd8 — f6
12. Arrocca	Cg8 — h6
13. Tf1 — e1 †	Re8 — f8
14. Ac1 — g5	Df6 × b2
15. Ag5 × h6	Ab6 × f2 †
16. Rg1 — f1	Db2 — f6
17. Ah6 — g5	Df6 — g6
18. Rf1 × f2	a7 — a6
19. Cf3 — h4	Dg6 — h5
20. Ag5 × e7 †	Rf8 — g8
21. Dd5 × h5	g7 — g6
22. Dh5 — h6	qualunque
23. Dh6 — f8	Matto

Questo giuoco è assai istruttivo per i principianti, e lo studioso può arrestarvisi a preferenza di altri, con profitto e diletto. La ritirata dell'AR in b6 si trova anche in Polerio ma con diverse continuazioni. Del Rio e Lolli l'hanno pure esaminata.

Analisi.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	Cg8 — f6
5. d2 — d4	e4 × d4
6. c3 × d4	Ac5 — b6

Tratto inferiore a quello che abbiamo visto adottare dal Nero nelle precedenti partite. La ritirata dell' Alf. si risolve in una perdita di tempo, ed il B. resta padrone del centro coi suoi pedoni, mentre con 6.... Ac5 — b4 † e poi d7 — d5; il centro veniva spezzato.

Digitized by Google

7. e4 — e5.

Questo tratto non è il più forte che possa ora giuocare il B., perchè permette al N. di annullare lo svantaggio di cui gli sarebbe cagione il tratto precedente.

Nei manoscritti di Cesare Polerio vi sono varii giuochi colla continuazione 7. d4 — d5 che è più forte. È curioso che il Greco il quale doveva ben conoscere quei giuochi non abbia contemplato questa variante. Non sarà inutile esaminare qualcuno di essi.

VARIANTE DI POLERIO.

7. d4 — d5 Cc6 — b8.

Anche Ce7 può giocarsi. Spesso il tratto del testo non è cattivo, ma in questo caso il Cav. resta del tutto fuori giuoco.

8. e4 — e5 Cf6 — e4

In questo caso migliore che Cg8 che ridurebbe la posizione analoga a quella che vedremo nella partita del Greco.

9. Arrocca d7 — d6
10. Dd1 — e2 f7 — f5
11. Cb1 — d2 Ce4 × d2
12. Ac1 × d2 Arrocca
13. e5 — e6

Eccellente tratto che rinserra tutta l'ala di Donna. Lo studioso consideri questa posizione, giudichi le forze di cui può disporre il B., e quella di cui può disporre il N. Questi non ha che una Torre ed un Alf. in giuoco. Il B. invece ha tutti i suoi pezzi liberi comprese le Torri che con un solo movimento possono entrare in azione, e i due formidabili pedoni avanzati. In tali condizioni l'esito della lotta non può essere dubbio, anche se il B. fosse inferiore di forze.

13. . . . , Dd8 — e7
14. Cf3 — g5 h7 — h6
15. h2 — h4. Il B. sacrifica un pezzo. Generalmente è necessario essere ben guardinghi nel sacrificare un pezzo od anche un ped., perchè se non altro ciò può permettere all'avversario di sacrificare alla sua volta qualche cosa onde ribattere efficacemente o anche annientare tutto l'attacco. Ma in questo caso il sacrificio è corretto perchè con questo il B. sbaraglia tutte le trincee del Re avversario, vi apre tutte le linee all'attacco dei suoi pezzi, e il Nero non ha pezzi da opporre a tutti i pezzi bianchi che entrano subito in azione formidabilmente.

15. . . . , h6 × g5
16. h4 × g5 g7 — g6

Necessaria, altrimenti il B. giuocherebbe Dh5 e poi g5 — g6 dando matto inevitabilmente.

17. De2 — g3. Minacciando Dh3 e poi Ac3.

17. . . . . c7 — c6
18. Tf1 — e1 c6 × d5
19. Ac4 × d5 Cb8 — c6
20. Ad2 — c3 Cc6 — e5

chiudendo la terribile diagonale dell'AD bianco.

21. Dd3 — g3. Minacciando di prendere il Cav., colla Torre e poi riprendere colla Donna con offesa irreparabile.

Digitized by Google

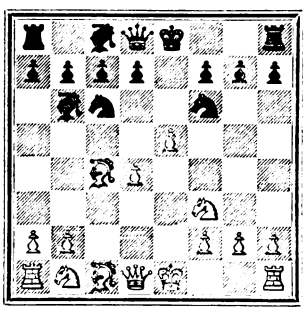
21. . . . , f5 — f4 !
22. Dg3 — h3 Tf8 — f5
23. Dh3 — h6 Tf5 × g5

Finora il N. nella sua difficile posizione ha giuocato i suoi tratti migliori, ma con questa mossa perde subito la partita.

Meglio era 23. . . . A × e6: 24. A × e5, T × e5; 25. T × e5, d × e; 26. D × g6 †, Dg7 !; 27. D × e6 †, Rf8; 28. g6 e il B. vince egualmente ma con maggiore difficoltà.

24. Dh6 × g5, De7 × g5
25. e6 — e7 † Rg8 — h7
26. e7 — e8D e vince.

Posiz. dopo il tr. 7° del Bianco.



7. . . . , Cf6 — g8?

Cattivo tratto. Quando un pezzo è attaccato vi sono più mezzi di riparare all'offesa. Scegliendo il mezzo più ovvio che è quello di ritirarlo dall'offesa bisogna guardare se la nuova casa che va ad occupare sia peggiore o migliore della antica. In questo caso è certo che ritirare il CR alla propria casa non costituisce un vantaggio, — tanto era non muoverlo sino dal principio. Gli altri posti che potrebbe occupare il Cav. non sono migliori come vedremo. Bisognerebbe quindi cercare altra cosa, — e questo si trova ricorrendo a quell'altro mezzo di riparare all'offesa di un pezzo che consiste nell'offendere all'avversario un suo pezzo di eguale o maggior valore lasciando il proprio sottopresa. La migliore difesa del Nero a questo punto è appunto 7. . . . , d7 — d5, tratto che offende l'AR avversario, apre la via al proprio AD e prepara al Cav. offeso la casa e4 nel caso che l'Alf. bianco si ritirasse. Il tratto 7...., d7 — d5 mettendo appunto il Nero in condizioni buone di difesa, dimostra l'inferiorità del tratto precedente del B. 7. e4 — e5 come abbiamo detto. Dopo 7.... d7 — d5 se 8. e5 × f6, segue 8...., d5 × c4; 9. f6 × g7, Th8 — g8 e il N. non sta male perchè ha tutte le linee aperte, guadagnerà facilmente il ped. avanzato e così avrà anche la fila di CR aperta alla sua Torre.

Digitized by Google

Abbiamo detto che sebbene ritirare il CR alla propria casa non costituisce un vantaggio, — gli altri suoi movimenti non sono migliori. Esaminiamoli rapidamente sopra un esempio di Lolli.

7. . . . , Cf6 — e4

Questa posizione del Cav. sarebbe buona se fosse già stato spinto il CD in suo sostegno. Gli altri movimenti del Cav. sono peggiori. Se 7.... Cg4 segue 8. A × f7 † in vista di Cg5 † se l'Alf. venisse preso; — e se invece 7. . . , Ch5 segue 8. Cg5 subito.

8. Ac4 — d5 f7 — f5
9. Ad5 × e4 f5 × e4
10. Ac1 g5 Cc6 — e7
11. Cf3 — h4 d7 — d6

Bisogna riparare alla minaccia di Cf5. Se 11...., h6 il B. non deve cambiare A × C in vista di Cg6, poichè il N. dopo D × A giuocherebbe Db4 † e salva tutto; ma deve invece giuocare 12. Dh5 † e vince; — e se invece 11...., g6 segue egualmente 12. Cf5, g × f; 13. Dh5 e vince dopo 13...., Rf8; 14. Ah6 †, Rg8; 15. Dg5 †; Rf7; 16. Df6 †, ecc.

12. Dd1 — h5 † Re8 — d7

Se invece 12.... g6, segue 13. C × g6.

13. Dh5 — g4 † Dd7 — e8

Se invece 13...., Rc6 segue 14. D × e4 † d5; 15. Dc2 †, Rd7; 16. Cf5, Te8; 17. Cc3 e vince.

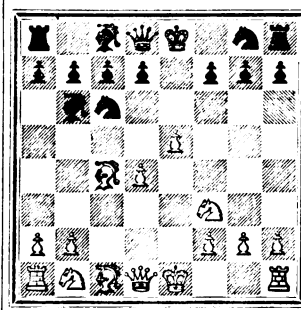
14. e5 — e6 Ab6 × d4
15. f2 — f4? Ad4 × b6

Essendo la posizione già compromessa, la perdita di tempo di questo e del tratto successivo sono causa dell'immediata rovina. Qui doveva giuocare 16...., c6 minacciando un contraattacco colla Donna in a4, tanto più efficace che il Re bianco coll'ultimo tratto del PA si trova alquanto esposto.

16. f4 — f5 Ab2 × a1
17. f5 — f6 Aa1 × f6
18. Ag5 × f6 g7 × f6
19. Dg4 — h5 †. Finalmente questo attacco che prima sarebbe stato inutile riesce decisivo.

19. . . . , Ce7 — g6
20. Ch4 × g6 e vince.

Posiz. dopo il tr. 7° del Nero.



8. d4 — d5 Cc6 — e7

La ritirata nella sua casa del CD (come abbiamo detto nella variante di Polerio) lega troppo il giuoco del Nero. Non buono sarebbe

Digitized by Google

pure 8.... Cc6 — a5; il B. ritira il suo Alf. in d3 (che non sarebbe buona politica lasciare cambiare un pezzo così importante contro un pezzo avversario che si trova in posizione assai incomoda) e il N. deve pensare a salvare il suo Cav. minacciato dalla spinta due passi del PCD.

9. d5 — d6 c7 × d6!

Se subito 9.... Ce7 — c6 segue con più efficacia egualmente 10. Dd1 — d5 (Cg8 — h6; 11. Ac1 × h6 e guadagna un pezzo).

10. e5 × d6 Ce7 — c6

Se invece 10.... Ce7 — f5 il B. deve continuare non con Dd1 — d5, ma con 11. g2 — g4, Cf5 — h6; 12. g4 — g5, e dopo 13. Dd1 — d5.

11. Dd1 — d5 Dd8 — f6
12. Arrocca Cg8 — h6

Questo sembra ancora il tratto meno cattivo che abbia il Nero a sua disposizione. Se 12.... h7 — h6 per impedire la portata d'Alf. il B. continua con 13. Ac1 — d2 minacciando poi Ad2 — c3 con offesa irreparabile; se invece 12.... Cc6 — d8 segue 13. Ac1 — g5, Df6 — g6; 14. Ag5 × d8 e poi Cf3 — e5 con giuoco vinto.

13. Tf1 — e1 † Re8 — f8
14. Ac1 — g5

La posizione del B. è tanto forte che qualunque tratto è buono. Il tratto migliore però, non avvertito da alcuno dei tanti che parafrasarono i giuochi dell'autore sarebbe a questo punto 14. Dd5 — e4 (minacciando il matto immediato in e8) col seguito 14.... Df6 — d8; 15. Ac1 — g5, f7 — f6; (f7 — f5; 16. De4 — e2) 16. Ag5 × h6, g7 × h6; 17. De4 — d5 e il Nero non ha più salvezza. Lolli a questo punto fa giuocare al B. 14. Ac1 × h6, g7 × h6; 15. Cb1 — c3, ed è buona linea di giuoco ma meno decisiva della indicata da noi.

Posiz. dopo il tr. 14° del Bianco.

14. . . . , Df6 × b2

Digitized by Google

Allontanare la Donna dal centro dell'azione, sia pure per quadagnare un qualche pedone od anche un pezzo, è cattivo giuoco spesso, e sempre pericoloso. L'autore dà quì una variante col tratto 14...., Df6 — f5 che è migliore. Segue allora 15. Dd5 — d2, Ab6 — a5; 16. Cb1 — c3, b7 — b6 (per aprire una uscita all'AD, ma è pure cattivo tratto; se invece 16.... Ab6, segue 17. Te1 — e2 minacciando Ta1 — e1 con offesa irreparabile) 17. Ag5 × h6 e guadagna il pezzo mantenendo la formidabile posizione, giacchè se riprende l'Alf. col PC, viene matto in due mosse.

15. Ag5 × h6 Ab6 × f2 †

Se invece 15.... Db2 × f2 † segue 16. Rg1 — h1, Cc6 — d8; 17. Ah6 × g7 †, Rf8 × g7; 17. Dd5 — g5 †, Rg7 — f8; 18. Te1 — e8 †, Rf8 × e8; 19. Dg5 — e7. Matto.

16. Rg1 — f1

Migliore che Rg1 — h1, perchè tiene sotto offesa l'Alf. che verrà certamente preso, dovendo il N. difendere il matto colla Donna.

16. . . . , Db2 — f6

Se invece 16.... Cc6 — d8 segue, 17. Dd5 — g5 e vince.

17. Ah6 — g5 Df6 — g6
18. Rf1 × f2 a7 — a6?
19. Cf3 — h4 Dg6 — h5
20. Ag5 — e7 † Rf8 — g8
21. Dd5 × h5 e vince.

IV Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	7. h2 — h4	h6 × g5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	8. h4 × g5	Cf6 — h7
3. Af1 — c4	Af8 — c5	9. Dd1 — h5	Tf8 — e8
4. c2 — c3	Cg8 — f6	10. Dh5 × f7 †	Rg8 — h8
5. Cf3 — g5	Arrocca	11. Th1 × h7 †	Rh8 × h7
6. d2 — d3	h7 — h6	12. Df7 — h5	Matto.

Piccolo giuoco pieno di slancio, ma basato sopra un falso principio. Si trova anche in Polerio.

Digitized by Google

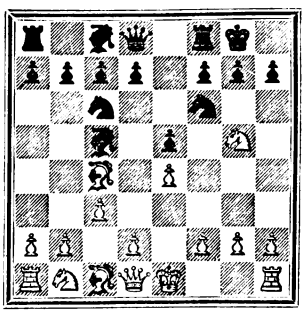
ANALISI.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	Cg8 — f6
5. Cf3 — g5?	

Questo attacco è contrario ai buoni principi della teoria generale. Non si deve nei primi tratti della partita muovere due o più volte lo stesso pezzo senza necessità, perchè ciò si risolve in una perdita di tempo ed il tempo impiegato a muovere quel pezzo più volte sarebbe stato meglio impiegato nello sciogliere un pezzo che intanto rimane inattivo a casa propria. Di più un attacco precoce è sempre svantaggioso, e per precoce si deve intendere quell'attacco che s'inizia con uno o due pezzi soltanto sia pure la Donna uno di essi, e gli altri pezzi sono ancora inattivi in casa propria. Tanto più svantaggioso riesce un attacco precoce in quanto porta la necessità di avanzare i pochi pezzi di offesa, i quali sono poi obbligati a retrocedere con deplorevole perdita di tempo. In questa posizione 5. d2 — d4, oppure 5. d2 — d3 sarebbero il tratto giusto.

5. . . . , Arrocca

Posiz. dopo il tr. 5° del Nero.



6. d2 — d3. L'autore non contempla che questo tratto. Ma a questo punto gli antichi maestri compreso il Polerio hanno anche esaminato l'attacco 6. f2 — f4, il quale dopo il salto precedente del CR si mostra più spontaneo ed è infatti più imbarazzante per la difesa. Non sarà inutile studiarlo un po' seguendo un esempio di Del Rio (Anonimo Modenese):

6. f2 — f4 e5 × f4

Questa risposta è la peggiore di tutte, perchè se non altro

Digitized by Google

permette al B. di formarsi un fortissimo nucleo di pedoni nel centro.

Non buona sarebbe 6..., h7 — h6 perchè segue 7. C×f7, T×f7, 8. A×f7 +, R×f7; 9. f×e, C×e4; 10. d4, con vantaggio.

Sufficiente sarebbe 6..., d7 — d6, ma la migliore è 6.... d7 — d5, tanto più forte in quanto il Re nero è arroccato, e non così il bianco.

Allora segue 6. e×d, C×d5; 8. A×d5, D×d5; 9. Df3, Td8 e il N. sta meglio assai.

7. d2 — d4 Ac5 — b6
8. Ac1×f4 h7 — h6
9. Arrocca.

Il B. sacrifica un pezzo. Ripetiamo ciò che abbiamo detto in proposito al tratto 15° della variante di Polerio, nella III Partita. In questo caso il sacrificio è più ardito.

L'attacco che ne consegue è abbastanza forte per esserne sufficiente compenso se il sacrificio è subito accettato, ma non così se il N. non prende subito il Cav.

9. . . . , h6×g5 ?

Il N. potrebbe anche non accettare il sacrificio offerto.

Spesse volte ciò è meglio, quando si abbia a temere di soccombere sotto l'irruenza dell'attacco che ne seguirebbe, e questo sarebbe il caso. Il Lolli contempla il caso e fa giuocare al Nero 9. . . . Ca5, tratto più debole che dà subito vantaggio al B. col seguito 10. C×f7, T×f7; 14. A×f7 +, R×f7; 16. e5, ecc. Il N. invece avrebbe fatto meglio a giuocare subito 9.... d7 — d6

10. Af4×g5 d7 — d6

Bisogna riparare alla minaccia di 11. e4 — e5 che costerebbe un pezzo. Se invece 10.... De8 segue 11. A×f6, g×f; 12. Dg4 +, Rh8, 13. Tf3 poi matto.

11. Ag5×f6 g7×f6
12. Dd1 — h5 Rg8 — g7 ?

Se invece 12.... C×d4! segue 13. Rh1 (non si deve mai lasciare il proprio Re esposto ad uno scacco di scoperta, — e in questo caso non sarebbe più vantaggioso pel B. prendere subito il Cav. col PAD), f5 (se invece 13.... Ae6 segue 14. Tf4 e vince; il Nero deve cercare sacrificando i suoi ped. e i suoi pezzi che ha di vantaggio di mettere in giuoco i suoi pezzi in soccorso del Re sguarnito) 14. e×f, Df6, 15. c×d (ora il B. non ha di meglio che riprendere il pezzo; se 15. Tf4 segue 15..., A×f5; 16. c×d, Ag6; 17. Df3, Dg7 e il Nero sta meglio) D×d4 (se 15.... A×d4 ? segue 16. Tf4 e vince) 16. Cd2, Dh8 (se 16.... D×d2 segue 17. Tf3, Af2; 18. Th3 e vince) 17. Dg6 +, Dg7; 18. Ce4, D×g6; 19. f×g, Rg7; 20. g×f e il B. in ogni caso ha giuoco da vincere.

13. Tf1 — f4, e qui l'autore lascia il giuoco colla dichiarazione che il B. guadagna.

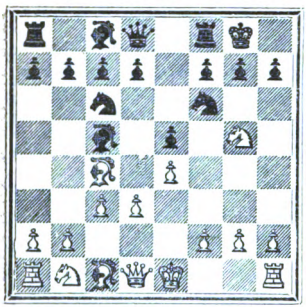
Il Lolli, glossatore delle *Osservazioni* dell'Anonimo Modenese (Del Rio) impiega sei pagine a dare la dimostrazione della vittoria del B., ciò

Digitized by Google

che noi lasciamo volentieri fare allo studioso. Ecco una sola variante:

13. . . . , Tf8 — h8
14. Dh5 × f7 †, Rg7 — h6
15. Tf4 — h4 †, Rh6 — g5
16. Df7 — g7 †, Rg5 × h4
17. g2 — g3 † e vince.

Posiz. dopo il tr. 6° del Bianco.



6. . . . , h7 — h6

Questo tratto può farsi anche in questo momento, sebbene la spinta precoce del PTR quando il Re è arroccato sia spesso svantaggiosa. Ma qui si tratta di respingere un pezzo nemico inconsultamente spintosi all'attacco troppo presto.

7. h2 — h4.

Il B. sforza l'attacco ad ogni costo. E questo un difetto che hanno non di rado anche giuocatori valenti. Qui si offre un pezzo in sacrificio che se viene accettato dà buon giuoco al B., ma se il sacrificio viene rifiutato lascia in svantaggio l'attacco perchè il tratto h2 — h4 è per se stesso cattivo; — appartiene cioè a quel genere di tratti che sono contrari alla buona economia dell'apertura. I pedoni devono venire avanzati nel centro, e sostenuti da quelli d'ala, che devono quindi necessariamente restarsene indietro pel sostegno dei primi. Riesce quindi evidente che l'avanzamento di un pedone d'ala porta una debolezza al centro, — qualora non sia fatto in vista di un vantaggio certo e immediato.

7. . . . , g6 × h5 ?

Dando così ragione all'attacco intempestivo del B.! Il pezzo non potevasi prendere, almeno per ora perchè così si viene ad aprire la linea alla TR dell'avversario! Il nostro Cozio contemplò questa variante e indicò qui la giusta risposta 7.... d7 — d5. Allora se 8. e4 × d5 segue 8.... Cf6 × d5 e se invece 8. Ac4 — b3, segue 8.... d5 × e4; 9. Cg5 × e4, Cf6 × e4; 10. d3 × e4, Dd8 — f6 e il Nero sta meglio.

Digitized by Google

8. h4 × g5, Cf6 — h7

La sola difesa del Nero era adesso abbandonare il pezzo guadagnato e giuocare 8.... g7 — g6.

9. Dd1 — h5 e vince.

V Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	8. Ag5 — h4	g7 — g5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	9. Cf3 × g5	f6 × g5
3. Af1 — c4	Af8 — c5	10. Dd1 — h5 †	Re8 — d7
4. c2 — c3	Dd8 — e7	11. Ah4 × g5	De7 — g7
5. Arrocca	d7 — d6	12. Ac4 × e6 †	Rd7 × e6
6. d2 — d4	Ac5 — b6	13. Dh5 — e8 †	Cg8 — e7
7. Ac1 — g5	f7 — f6	14. d4 — d5	Matto.

Questa partita nella sua semplicità è un capolavoro di brio e di eleganza. È ben lungi però dall'essere corretta. Si trova tale e quale nei giuochi di Polerio, che la dice giuocata da un tale Busnardo giuocatore portoghese assai forte che fioriva nel secolo XVI. Il Greco non fece che aggiungervi le numerose varianti che riporteremo nell'analisi.

Analisi.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c7
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	Dd8 — e7

Una difesa che deve ritenersi inferiore al tratto 4.... Cg8 — f6. È fatta collo scopo d'impedire la spinta due passi del PD bianco, e nel tempo stesso minaccia Ac5 × f2 † e poi De7 — c5; ma lo scopo principale non si ottiene e la minaccia è facilmente riparabile per tenerne conto. La Donna collocata davanti al suo Re sta spesso non bene perchè può dare occasione a qualche combinazione d'insidia, e per regola generale non è mai ben mossa nei primi tratti della partita, potendosi e dovendosi quel tempo impie-

Digitized by Google

gare assai meglio nello sciogliere un altro pezzo che intanto se ne resta inattivo.

Peggio sarebbe adesso giuocare 4...., Dd8 — f6 vedasi per esempio la seguente continuazione 4....., Dd8 — f6; 5. Arrocca, Cg8 — e7; 6. d2 — d4, Ac5 — b6; (se 6..... e × d segue 7. Ag5, Dd6; 8. A × e7, R × e7; 9. e5 e poi c3 × d4) 7. Ac1 — g5, Df6 — d6, 8. Cf3 × e5, Cc6 × e5; 9. Ag5 — f4, Ce7 — g6; 10. Af4 × e5, Cg6 × e5; 11. d4 × e5, Dd6 × e5; 12. Rg1 — h1 Arrocca; 13. Cb1 — d2, d7 — d6; 14. f2 — f4 e il B. ha un giuoco preferibile.

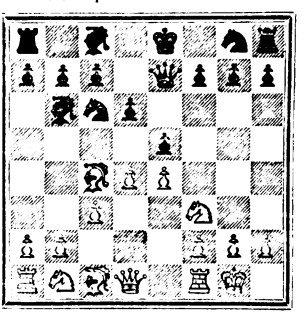
5. Arrocca

L'arroccamento è utile, ma giova spesso diferirlo perchè può offrire obbiettivo preciso per un contro-attacco da parte dell'avversario. In questo caso il B. può anche giuocare 5. d2 — d4 coll'idea di sacrificare un pedone in forza del fortissimo attacco che ne segue (5. d4, e × d; 6. Arrocca Ce5!; 7. C × e5; D × e5; 8. f4, d × c†; 9. Rh1, De7;: 10. C × c3 ecc.; od altro) ma è più prudente arroccare, oppure meglio spingere 5. d2 — d3.

5. . . . , d7 — d6
6. d2 — d4 Ac5 — b6

Abbiamo detto ancora che quando il PR è già sostenuto dal PD, dopo la spinta d2 — d4 che offende contemporaneamente e il PR e l'AR quest'ultimo può senza inconvenienti ritirarsi, ciò che invece non è quando il PR non è sostenuto. In questo caso la ritirata dell'Alf. è preferibile perchè lascia ostruita col PAD la casa c3 che sarebbe la naturale uscita del CD bianco, e impedisce l'apertura della fila di Re che il B. potrebbe evidentemente sforzare dopo il cambio dei pedoni.

Posiz. dopo il tr. 6° del Nero.



7. Ac1 — g5

Digitized by Google

Questo è un tratto che seduce ed illude facilmente i principianti i quali credono conseguire un grande obbiettivo offendendo la Donna o inchiodando un pezzo in difesa della Donna, e non vedono che il più delle volte ciò si risolve in perdita di tempo. In questo caso la mossa dell'Alf. è cattiva perchè offre subito occasione al Nero di un contro-attacco contro l'arroccamento avversario senza perdita di tempo o di forze. Nei giuochi di Polerio si trova la seguente continuazione che è più corretta, almeno dalla parte del B.: 7. Ac1 — e3, h7 — h6; 8. h2 — h3, Cg8 — f6; 9. Cb1 — d2, Arrocca. 10. Tf1 — e1, Cc6 — a5?; 11. Ac4 — d3, a7 — a6; 12. Cd2 — f1, Ab6 — a7; 13. Cf1 — g3 ecc.

7. . . . . f7 — f6!

La più forte risposta. Generalmente la spinta del PAR è sempre cosa delicata quando il Re non è arroccato, ma in questo caso è ben lungi dal costituire una debolezza, essendo già il Nero uscito con gran parte dei suoi pezzi, ed essendo anzi disposto di passar subito ad un controattacco. Gli antichi predecessori e contemporanei del nostro autore hanno studiato a fondo questa variante che ritenevano la più forte da ambo le parti, e dànno come difesa migliore pel Nero 7. . . . . Cg8 — f6, e questa opinione è anche quella del von Der Lasa che illustrò brevemente i giuochi del Greco. Ma il tratto 7..... Cg8 — f6 sebbene non cattivo non dà al Nero alcun vantaggio. Nei giuochi del Polerio si trova la seguente partita giuocata tra il Saduleto (che aveva il Bianco) e lui:

7. . . . , Cg8 — f6

8. d4 — d5. Questo tratto toglie ogni azione all'AR chiudendogli la diagonale. Più razionale è un'altra continuazione che egualmente si trova in Polerio: 8. a4, a5; 9. Ad5, Ag4; 10. Cb d2, e×d; 11. A×c6†, b×c; 12. c×d, ecc.

8. . . . , Cc6 — b8

Meglio che Ca5, dove seguirebbe 9. Ae2, e il CD nero resta fuori di giuoco; e meglio che Cd8 da dove non ha uscita il Cavallo.

9. Cb1 — d2 Ac8 — g4

In altro dei giuochi di Polerio c'è la continuazione. 9. . . . , Arrocca; 10. h3, Cb d7; 11. a4, a6; 12. b4, Te8; 13. a5, Aa7; 14. Ch4, Cf8; 15. Df3, Cg6; 16. A×f6, C×h4 e il Nero ha una buona posizione.

Digitized by Google

Questo impianto di giuoco ha uno stile tutto moderno!

10. Dd1 — c2. Per togliere la Donna dall'offesa dell'AD, e poter muovere il Cavallo inchiodato; ma era preferibile Ac2.

10.		h7 — h6
11. Ag5 — h4		g7 — g5
12. Ah4 — g3		a7 — a6
13. b2 — b4		Cb8 — d7
14. a2 — a4		Cd7 — f8
15. a4 — a5		Ab6 — a7
16. b4 — b5		Cf8 — g6
17. b5 × a6		b7 × a6

18. Ac4 × a6. Non tanto per guadagnare il ped., che nol si può, quanto per cambiar il suo Alf., inattivo contro l'AR nero che ha più giuoco.

18.		Aa7 × f2 †
19. Tf1 × f2		Ta8 × a6
20. Dc2 — d3		Ta6 — a8

21. Dd3 — b5. † Questo tr. è il principio di un attacco del B., che a nulla conduce, se non che a rendere fortissima la posizione del N. Quando si ha un ped., libero come ha in questo caso il B., e il Re avversario è lontano da esso, questo pedone costituisce una forza e un vantaggio. Per far valere questo vantaggio però bisogna condurre rapidamente la partita al finale giacchè è nel finale che i pedoni liberi sono fortissimi. Quindi in questo caso il B., dovrebbe giuocare per condurre ad una pronta liquidazione le sue forze guadagnando tempo se l'avversario vi si rifiuta e conseguendo il proprio scopo se la liquidazione avrà luogo. Qui doveva giuocare 21. h2 — h3.

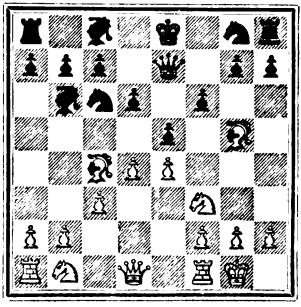
21.		Re8 — f8
22. Db5 — b7		Rf8 - g7
23. a5 — a6		

Questa spinta è assolutamente senza scopo e dannosa. I pedoni si possono più facilmente difendere quanto meno sono avanzati. Qui era necessario poi lasciare il ped., in casa Nera dove poteva venire difeso dall'Alf. Avanzato in casa bianca l'effetto è opposto, potrà cioè essere attaccato dall'Alf. avversario, e preso.

23. . . . ,		Th8 — b8
24 Db7 — c6		Ta8 — a7

e il N. ha il vantaggio, perchè oltre ad una posizione fortissima dal lato di Re, ha l'attacco contro il PTD che non potrà essere difeso e verrà preso.

Posiz. dopo il tr. 7° del Nero.



8. Ag5 — h4 g7 — g5

Questo tratto è cattivo come si vedrà, perchè il B. sacrificando un pezzo ottiene un fortissimo attacco. Doveva invece prima giuocare 8. . . .

Digitized by Google

h7 — h5 minacciando di guadagnare il pezzo senza che il B. possa portare la Donna in h5. Allora avrebbe seguito 9. h2 — h3, g7 — g5; 10. Ah4 — g3, h5 — h4; 11. Ag3 — h2, g5 — g4; 12. h3 × g4, Ac8 — g4 e il Nero ha un eccellente controattacco contro il Re bianco arroccato.

9. Cf3 × g5.

Sacrificio corretto perchè viene compensato dalla fortissima posizione che acquistano i pezzi bianchi e dalla posizione esposta del Re Nero.

9. . . . , f6 × g5
10. Ddl — h5 † Re8 — d7

Il Re nero ha altri due movimenti che non sono migliori. Il Greco li considera ambedue. Vediamoli:

Primo: 10...., Re8 — d8; 11. Ah4 × g5, Cg8 — f6; 12. Dh5 — h6, Th8 — f8; 13. f2 — f4 (fortissimo tratto che minaccia di far entrare in giuoco la TR, e in ogni caso apre il cammino ai pedoni centrali) e5 × d4; 14. e4 — e5, d4 × c3 †; 15. Rg1 — h1, c3 × b2 (se invece 15...., Ad4 segue 16. A × f6, T × f6!; 17. e × f, c × b; 18. f × e †, C × e7; 19. Df8 †, Rd7, 20. Te1, Rc6!; 21. Cc3, b × aD; 22. T × a1. A × c3; 23. Tc1, ecc. con vantaggio da vincere) 16. e5 × f6, Tf8 × f6 (se 16.... b × aD segue 17. f × e †, C × e7; 18. D × f8 †, Rd7; 19. Ab5 †, Cc6; 20. Df7 Matto) 17. Db6 × f6, b2 × a1D (se invece 17.... Ad4 segue 18. Df8 †, Rd7; 19. A × e7, b2 — a1D; 20. Af7 poi Matto) 18. Df6 × a1, Ab6 — d4; 19. Ag5 × e7 †, Rd8 × e7; 20. Cb1 — c3 e vince.

Secondo: 10...., Re8 — f8; 11. Ah4 × g5, De7 — e8 (in Polerio c'è questa interessante continuazione 11...., Dg7; 12. f4, e × d; 13. f5, d × c †; 14. Rh1, c × b; 15. f6, Dg6; 16. f7, D × h5; 17. f × gD Matto; la migliore difesa era in ogni caso 16...., Dd7 dove il B. poteva continuare l'attacco con 12. f4, e × d; 13. Rh1, con gran giuoco) 12. Dh5 — f3 †, Rf8 — g7; 13. Ac4 — g8!, Rg7 × g8; 14. d4 — d5, Cc6 — e7; 15. Ag5 — f6, De8 — f7; 16. Cb1 — d2, h7 — h6 (per forzare il cambio; il tratto però è inutile ed era preferibile una mossa di scioglimento p. es. 16...., Ac8 — d7) 17. Af6 ×

Digitized by Google

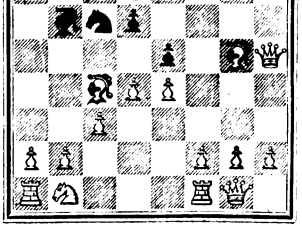
h8, Df7 × f3 (il cambio della Donna è sempre da ricercarsi quando si è soggetti all'attacco, e si ha il Re esposto) 18. Cd2 × f3, Rg8 × h8 (i due giuochi sono adesso pressochè eguali; la Torre e due pedoni, valgono i due pezzi minori) 19. h2 — h3, Ac8 — d7; 20. c3 — c4, Ab6 — d4? (cattivo tratto, prima di tutto perchè il Nero ha i due Alfieri, e deve conservarli quanto più può, essendo, i due Alfieri uniti, assai potenti e abilissimi a lottare contro i pedoni dei quali il B. ha in questo caso una grande superiorità; — e in secondo luogo il tratto è cattivo perchè permette al B. di affermarsi nel centro coi suoi pedoni in modo formidabile, e resta libero il suo PAR; in terzo luogo perchè il cambio che ne segue dispone assai male i pedoni neri) 21. Cf3 × d4, e5 × d4; 22. Ta1 — d1, c7 — c5; 23. f2 — f4 (anche 23. d × c *en passant* poteva venire giuocato, ma il tratto del testo è superiore) Ta8 — f8; 24. e4 — e5, d6 × e5; 25. f4 × e5, Tf8 × f1 †; 26. Td1 × f1, Rh8 — g7; 27. e5 — e6 (ben giuocato; quando i pedoni lottano contro un solo Alf. è bene avanzarli nelle case del colore dell'Alf., perchè così ne inceppano il movimento) Ad7 — e8; 28. d5 — d6, Ce7 — c6; 29. d6 — d7, Ae8 — g6; 30. e6 — e7 e vince. In questo finale lampeggia il genio futuro di Philidor!

11. Ah4 × g5 De7 — f8

Nella partita tipo abbiamo visto il tratto 11.... De7 — g7?, cui segue un matto elegante in tre tratti con 12. Ac4 — e6 †, Rd7 × e6; 13. Dh5 — e8 † e poi d4 — d5.

Anche il tratto del testo non è buono, ed era meglio 12.... Cg8 — f6 che lascia la Donna in giuoco e mette in azione due altri pezzi, il CR, e la TR.

Posiz. dopo il tr. 11° del Nero.



Digitized by Google

12. Ac4 — f7.

Minacciando il matto immediato Dh5 — g4; e chiudendo la Donna nera.

12. . . . , Cc6 — e7

Se invece 12..... Cg8 — e7 seguiva 13. Ag5 — h6, Df8 — d8; 14. Dh5 — g4 matto.

13. d4 × e5, h7 — h6

Il ped., non si può riprendere. Per es., 13..... d6 × e5 ?; 14. Tf1 — d1 †, Rd7 — c6; 15. Af7 — e8 †, Rc6 — c5; 16. Ag5 — e3 †, Rc5 — c4; 17. b2 — b3. Matto.

14. Ag5 — h4 Th8 — h7
15. e5 — e6 † Rd7 — d8!
16. e4 — e5 d6 — d5

Il Nero si trova in una posizione disastrosa. Tutti i suoi pezzi sono ostruiti, e non può ormai più salvare la partita. Evidentemente il PR non può esser preso perchè seguirebbe Tf1 — d1 †, con effetto rovinoso.

17. Dh5 — f3, c7 — c6
18. c3 — c4 Rd8 — c7

Quand'anche il N., ora sacrificasse un pezzo con 18.... Ac8 × e6 per cambiare la Donna e liberarsi dalle strettoje in cui si trova, la superiorità dei pedoni darebbe facilmente giuoco vinto al B.

La mossa del Re è fatta per sciogliere il Cav., inchiodato.

19. Df3 — a3 c6 — c5

Se invece 19....., Rc7 — b8 segue 20. Af7 × g8 e poi Ah4 × e7 e vince.

20. c4 × d5 Ce7 — f5

Sarebbe subito fatale 20...., Ce7 × d5 per il seguito 21. Da3 — d3, Th7 × f7; 22. Dd3 × d5, quindi e6 — e7 che minaccia il matto di Donna in d6.

21. Ah4 — g3 Cf5 × g3
22. Dd3 × g3 Th7 — g7
23. Dg3 — b3 h6 — h5
24. e6 — e7. Un bel tratto che porta la partita ad una pronta liquidazione, con vantaggio decisivo pel Bianco.

24. . . . , Cg8 × e7

Questo costa il pezzo, ma il Nero non ha di meglio. Se 24. . . . . , Df8 × f7 segue 25. d5 — d6 † Rc7 — d7; 26. e5 — e6 † Df7 × e6; 27. Db3 × e6 †, Rd7 × e6; 28. e7 — e8D † e vince.

25. d5 — d6 †, Rc7 — d7
26. Db3 — e6 †, Rd7 — d8

Digitized by Google

27. d6 × e7 † Df8 × e7
28. Tf1 — d1 †, Ac8 — d7
29. De6 × e7 †, Rd8 × e7
30. Af7 × h5 Ta8 — g8
31. Ah5 — f3 Ad7 — c6

Il N., avrebbe potuto conservare i due Alf., giuocando 31. . . . , Ad7 — c8, ma in questo caso il B. restava padrone della grande diagonale col suo Alf., e il Cl) entrava subito in giuoco.

32. Af3 × c6 b7 × c6
33. g2 — g3 Tg7 — g5
34. Td1 — e1 Re7 — e6

Il Nero tenta difendersi, ma non può lottare con successo contro la forza preponderante dei pedoni bianchi, qualunque cosa faccia.

35. f2 — f4 c5 — c4 †
36. Rg1 — g2 Tg5 — h5
37. Cb1 — c3 Tg8 — h8
38. h2 — h4 Th5 — h6
39. Ta1 — d1 Th6 — h5
40. Td1 — d6 † e vince facilmente.

VI Partita.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	d7 — d6
5. d2 — d4	e5 × d4
6. c3 × d4	Ac5 × b4
7. Cb1 — c3	Cg8 — f6
8. Arrocca	Ab4 × c3
9. b2 × c3	Cf6 × e4
10. Tf1 — e1	d6 — d5
11. Te1 × e4	d5 × e4
12. Cf3 — g5	Arrocca
13. Dd1 — h5	h7 — h6
14. Cg5 × f7	Dd8 — f6
15. Cf7 × h6 †	Rg8 — h8
16. Ch6 — f7 †	Rh8 — g8
17. Dh5 — h8	Matto.

Questa partita non si trova in Polerio. Vi si trova però il tratto settimo Cb1 — c3, con continuazione più corretta. Invece troviamo la partita svolta largamente con varianti copiose ed interessantissime in un manoscritto inedito del Greco, del quale qualche saggio pubblicò il Van der Linde nel 1874.

Digitized by Google

ANALISI.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 Cb8 — c6
3. Af1 — c4 Af8 — c5
4. c2 — c3 d7 — d6

Questa difesa è debole perchè insufficente ad impedire che il B. conquisti il centro coi suoi pedoni, obbiettivo ch' egli dimostra di voler conseguire, col suo tratto quarto c2 — c3, e che il Nero deve combattere colla risposta 4.... Cg8 — f6 che abbiamo visto essere efficace.

5. d2 — d4 e5 × d4

La presa è forzata in questo caso sebbene abbiamo detto altrove che quando il PR è sostenuto dal PD, alla spinta del PD avversario (la quale offende e il PR e l'AR) è buon giuoco il più delle volte ritirare subito l'Alf. Se ora 5.... Ac5 — b6 ? il Nero perde un ped. pel seguito 6. d4 × e5, d6 × e5!; 7. Dd1 × d8 † ecc.

6. c3 × d4 Ac5 — b4 †

Questo tratto che abbiamo visto essere il migliore nella Partita I (dove la posizione è analoga colla sola differenza che invece del PD spinto un passo il N. è già uscito col suo CR) è qui cattivo. La ragione sta in questo: che il CR è ancora non mosso, e il Re nero non può quindi arroccare nel tratto successivo. Una tale circostanza rende pericolosa la posizione avanzata dell'Alf. come vedremo nel tratto successivo. In Polerio c'è la continuazione corretta 6.... Ac5 — b6 che eguaglia presso a poco il giuoco, soltanto il B. ha un piccolo vantaggio nei suoi pedoni che dominano il centro.

7. Cb1 — c3

Il B. per trarre vantaggio dal debole tratto precedente del Nero doveva giuocare 7. Re1 — f1! Generalmente è svantaggioso nel principio della partita muovere il Re perchè oltre che impedire l' arroccamento, ciò tiene chiusa la Torre e sono sem-

Digitized by Google

pre cattivi quei tratti che ostruiscono il movimento dei propri pezzi a meno che un tale svantaggio non sia compensato da un vantaggio superiore di altro ordine. Questo è il caso; colla mossa del Re il B. minaccia di guadagnare un pezzo per 8. d4 — e5, e poi Dd1 — a4 †, e il N. contro questa minaccia non ha difesa efficace. Per esempio: 7. Re1 — f1!, Ac8 — g4 (oppure 7.... Aa5; 8. Da4, Ad7; 9. d5, Ce5; 10. D × a5, C × c4; 11. Dc3, Ab5; 12. D × g7, Cd2 †; 13. Re1, ecc.) 8. Dd1 — a4!, Ag4 × f3; 9. g2 × f3, Dd8 — d7; 10. Ac4 — b5, Arrocca; 11. Rf1 — g2 ecc., con vantaggio da vincere in ogni caso. La mossa del Re al settimo tratto si trova anche in Polerio, ma non in Greco.

7. . . . ,	Cg8 — f6
8. Arrocca	Ab4 × c3
9. b2 × c3	Cf6 × e4

Il Nero crede di guadagnare un pedone ma il pedone non si guadagna, e si compromette la posizione. Quando il Re non è arroccato è sempre pericoloso aprire la linea di Re alle Torri avversarie, e il Nero prendendo il PR bianco toglie appunto il naturale ostacolo che si frappone all'azione diretta della TR in fila di Re, e questa entra subito in azione. Era meglio arroccare ma il B. conservava sempre un vantaggio per la forza dei suoi pedoni del centro.

10. Tf1 — e1	d6 — d5
11. Te1 × e4	

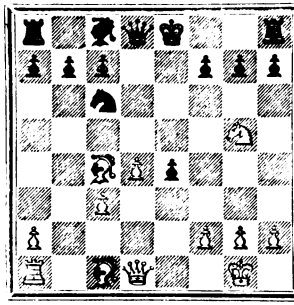
Questo sacrificio è alquanto azzardato; non è evidente cioè se l'attacco che segue compensi la perdita materiale. Un sacrificio può talvolta arrischiarsi, quando non facendolo si va soggetti a mettersi sulla difensiva o a qualche altro svantaggio, ma in qualche caso il B. poteva molto bene continuare il suo attacco ricuperando certamente il pedone, così: 11. Ac4 × d5, Dd8 — d5; 12. Cf3 — g5, f7 — f5; 13. f2 — f3, ecc. mantenendo una fortissima posizione.

Quindi questo tratto non è da approvarsi.

11. . . . ,	d5 × e4
12. Cf3 — g5	

Digitized by Google

Posiz. dopo il tr. 12° del Bianco.



12. . . . , Arrocca

Arroccare in queste condizioni, cioè col lato di Re senza alcun pezzo che lo guardi e con tutte le linee aperte ai pezzi avversari è sempre pericolosissimo. L'autore nel suo trattato non contempla che questa difesa che è la peggiore. Però nel manoscritto che abbiamo più sopra citato egli studia dettagliatamente anche la difesa 12.... Ac8 — e6 che certo è migliore e di questa ora riporteremo qualche variante. Il Nero ha ancora a sua disposizione una terza difesa e sarebbe: 12...., Cc6 — e5, dove seguirebbe 13. Dd1 — h5, g7 — g6 (se 13. Ag4 allora 14. A × f7 +, Rd7!; 15. Ae6 +, A × e6; 16. C × e6, De8!; 17. Cc5 +, Rc6; 18. Df5 ecc.) 14. Dh5 — h6, Cc5 × c4; 15. Dh6 — g7, Th8 — f8 (se 15...., Rd7, allora 16. D × f7 + e poi D × c4) 16. Cg5 × h7, Dd8 — e7; 17. Ac1 — h6 e deve vincere. Ma vediamo le varianti di Greco quali si trovano nel manoscritto del 1626.

12. . . . , Ac8 — e6

13. d4 — d5. Questo attacco è buono, ma più semplice, e forse migliore era 13. A × e6, f × e; 14. C × e6, Dd7; 15. Dg4, g6; 16. Af4 ecc.

13. . . . , Cc6 — e7
14. Cg5 × e6 f7 × e6
15. Dd1 — h5 ; Ce7 - g6

Se invece 15.... Rd7 poteva seguire 16. Dg4 e poi Ag5; e se 15.... g6 allora 16 De5, Tf8 (oppure Tg8; 17. D × c6, Dd6; 18. D × e4, Arrocca; 19. Af4, Df6; 20. d6, c × d; 21. Ae6 +, Rb8; 22. Tb1, b6; 23. A × g8 ecc.) 17. Ah6, Tf5; 18. Dh8 +, Rd7; 19. d × e -, Rc8; 20. D × h7, Th5; 21. Ae2, Te5 (se Td5 allora 22. c4) 22. Td1, Td5; 23. T × d5, C × d5 ; 24. e7, C × e7; 25. Ag4 +, Rb8; 26 Ag5 e vince.

16. Ac1 — a3

Tratto fortissimo. È da notarsi la posizione formidabile di questo Alf. quando come al presente può collocarsi nella casa a3 da dove impedisce l'arroccamento avversario e domina tutto il campo.

16. . . . , Dd8 — h4

Digitized by Google

Oppure 16...., Df6 ; 17. Ab5 †, Rd8; 18. d×e, D×c3; 19. Dd5†, Rc8; 20. Tc1, De5; 21. Dd7† ; Rb8; 22. T×c7, D×c7; 23. Ad6, Tc8; 24. e7 e vince.

Od anche 16...., e×d; 17. A×d5, c6; 18. A×e4, Dh4. (se Df6 allora 19. A×g6†, D×g6; 20. De5†, Rd7; 21. De7† Rc8; 22. Ad6 e vince) 19. A×g6†, h×g; 20. D×g6†, Rd8; 21. Td1†, Rc8; 22. De6†, Rc7; 23. Dd6†, Rb6; 24. Tb1†, Ra5; 25. Ab4†, Ra6; 26. a4 e vince.

17. Ac4 — b5†

Se il B. volesse evitare il cambio di Donna, perderebbe un tempo prezioso, ed essendo inferiore di forze verrebbe ben presto in svantaggio.

17. . . . , c7 — c6

Se Rf7 seguirebbe 18. d×e†, Rg8 (R×e6; 19. Ac4† poi Dd5) 19. e7, D×h5, 20. Ac4. Matto.

18. Dh5×h4, Cg6×h4
19. d5×c6 Arrocca.

Nel manoscritto originale vi sono qui alcune varianti di arroccamento libero all'italiana. Qualunque forma di arroccamento in ogni caso è adesso cattiva, e la migliore difesa del nero sarebbe di abbandonare la qualità per togliere la forza terribile dei due Alfieri uniti e aventi aperte tutte le linee. Doveva giuocare 19.... b×c; 20. A×c6†, Rf7, 21. A×a8, T×a8; 22. Te1 ecc., restando però il B. sempre in vantaggio.

20. Aa3 — e7, Td8 — d5
21. c3 — c4 Td5 — h5
22. c6×b7† Rc8 — b8

Il Nero non prende subito il PC per non aprir la linea alla Torre avversaria, e tenta di far servire quel pedone quale baluardo all'eventuale attacco di quella ; ma siccome il B. lo forza a prendere col successivo scacco, era meglio farlo subito per non perdere un tempo che in questo caso è importantissimo. Il B. restava però sempre in vantaggio.

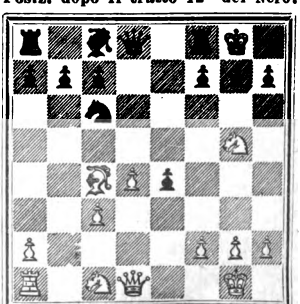
23. Ae7 — d6† Rb8×b7
24. Ta1 — b1

Questa ultima minaccia di uno scacco di scoperta è decisiva e non v'è più difesa.

Questa chiusa dimostra sufficentemente la forza meravigliosa dei due Alfieri uniti specialmente se la loro azione è combinata con quella di una Torre.

24. . . . , Rb7 — c8
25. Ab5 — a4, qualunque
26. Tb1 — b8 Matto.

Posiz. dopo il tratto 12° del Nero.



Digitized by Google

13. Dd1 — h5 h7 — h6
14. Cg5 × f7 Dd8 — f6

Questo tratto a nulla ripara ma non havvene alcuno che possa salvare la partita Se.... Tf8 × f7 segue 15. Ac4 × f7 †, Rg8 — f8 (se Rh7 allora 16. A × h6, g × f; 17. Dg6 † poi matto) 16. Ac1 — a3 †, Cc6 — e7; 17. Af7 — b3, Dd8 — e8; 18. Dh5 — d5 poi matto.

15. Cf7 × h6 †, Rg8 — h8
16. Ch6 — f7 † Rh8 — g8
17. Dh5 - h8 Matto.

VII Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	8. e4 — e5	Cf6 — g4
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	9. c3 × d4	Cc6 × d4
3. Af1 — c4	Af8 — c5	10. Cf3 × d4	De7 — h4
4. Arrocca	Cg8 — f6	11. Cd4 — f3	Dh4 × f2†
5. Tf1 — e1	Arrocca	12. Rg1 — h1	Df2 — g1 †
6. c2 — c3	Dd8 — e7	13. Te1 × g1	Cg4 — f2
7. d2 — d4	e5 × d4	Matto	

Partita geniale, breve, rapida, scorrevole. Nei manoscritti di Polerio non havvi esempio dell'arroccamento al quarto tratto. È rimarchevole l'esempio dello scaccomatto affogato di Cavallo!

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 Cb8 — c6
3. Af1 — c4 Af8 — c5
4. Arrocca.

Secondo il Greco e i suoi contemporanei l'arroccamento è inferiore alla classica spinta del PAD. E infatti c'è in questa opinione qualche cosa di vero. L'arroccamento sui primi tratti giova spesso

Digitized by Google

venga ritardato, sia perchè può diventare l'obbiettivo determinato di un controattacco sia perchè lo scioglimento dei pezzi deve sempre cominciare dai pezzi minori.

4. . . . , Cg8 — f6

Il Nero può anche giuocare 4.... d7 — d6. Questa è una piccola dimostrazione che l'arroccamento del Bianco è alquanto precoce, giacchè contro 4.... c2 — c3 la risposta 4.... d7 — d6 è inferiore, come abbiamo veduto nella precedente partita.

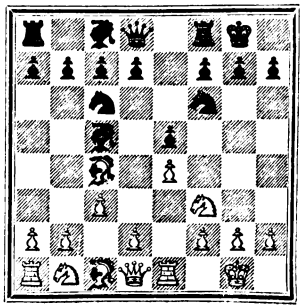
Ecco una variante per maggior evidenza; 4.... d7 — d6 (invece di 4.... Cf6) 5. c2 — c3, Ac8 × g4; Dd1 — b3, Ag4 × f3!; 7. Ac4 × f7 †, Re8 — f8; 8. g2 × f3, Dd8 — g5 †; 9. Rg1 — h1, Dg5 — f6; 10. Af7 — h5, Ac5 — b6; 11. Db3 — d1!, g7 — g6; 12. Ah5 — g4, h7 — h5; 13. Ag4 — h3, g6 — g5 e il N. ha un buon controattacco contro l'arroccamento avversario, per il pedone di meno.

5. Tf1 — e1

Questo tratto non costituisce certo l'attacco più forte ed anzi siccome porta due movimenti collo stesso pezzo, cioè colla TR, arieggia ad una perdita di tempo, ma è ancora più sicuro di due altri attacchi che può adottare il B. *Il primo:* 5. c2 — c3, Cf6 × e4; 6. d2 — d4, d7 — d5!; 7. d4 × c5, (7. Ab5, e × d; 8. Ce5, Ad7; 9. C × d7, D × d7) d5 × c4; 8. Dd1 × d8 †, Re8 × d8; 9. Cb1 — a3, Ce4 × c5; 10. Ca3 × c4, f7 — f6, ecc. *Il secondo:* 5. d2 — d4, Ac5 × d4!; 6. Cf3 × d4, Cc6 — d4!; 7. f2 — f4, d7 — d6!; 8. f4 × e5, d6 × e5; 9. Ac1 — g5, Dd8 — e7! ecc., sempre con miglior giuoco pel Nero. Il B., può anche invece del tratto del testo giuocare 5. d2 — d3 tenendosi al piano scioglimento del suo giuoco; è forse il preferibile.

5. . . . . , Arrocca.
6. c2 — c3

Posiz. dopo il tr. 6° del Bianco.



Digitized by Google

6. . . . . , Dd8 — e7

Il Nero deve provvedere alle conseguenze della spinta due passi del PD bianco, e siccome quella spinta tende ad aprire la linea di Re alla Torre bianca ed al PD, così deve provvedere di non essere obbligato a rispondere a d2 — d4 con e5 × d4. Il miglior mezzo per conseguire questo scopo è di spingere adesso 6. . . . , d7 — d6 essendo così abilitato a ritirare l'Alf., lasciando sotto presa il proprio PR che verrebbe sostituito dal PD qualora il B., lo prendesse. Il tratto del testo è inferiore. L'autore considera nei suoi giuochi anche un'altra risposta cioè 6. . . . , Tf8 — e8 e questa è pure inferiore a 6. . . . , d7 — d6. Esaminiamola:

VARIANTE.

6. . . . , Tf8 — e8
7. d2 — d4 e5 × d4 ?

Sebbene il PR nero non sia sostenuto dal PD, questo è uno dei pochi casi in cui si poteva rispondere con 7. . . . . Ab6 senza inconvenienti perchè il Re è già arroccato.

8. e4 — e5

Attacco lusinghiero ma delicato come vedremo. In Cozio c'è questa bella continuazione: 8. Cg5, Tf8 ?; 9. e5, d5; 10. e × f, d × c; 11. Dh5, h6; 12. Ce4, Ab6; 13. A × h6, g6 !; 14. Dh4, Te8; 15. Ag7 poi Matto. Ma la variante non è corretta perchè il N., poteva giuocare 8.... Ce5! invece di Tf8 e si difendeva benissimo. Anche contro 8. c3 × d4 il Nero si difende assai bene rispondendo 8. . . . , Ab4!

8. . . . . , Cf6 — g4
9. c3 × d4 (A) Cc6 × d4 !

Questo sacrificio è forzato per non perdere la partita; il Nero sacrificando un pezzo ottiene in cambio un equivalente in pedoni e in buona posizione. In Ponziani troviamo la seguente variante che dimostra la necessità del sacrificio: 9..., Ab4; 10. A × f7 †, R × f7; 11. Cg5 , Rg8; 12. D × g4, A × e1; 13. Df5, Ce7; 14. D × h7 †, Rf8; 15. Dh5, g6; 16 Dh7 e vince.

10. Cf3 × d4 Dd8 — h4
11. Ac1 — e3.

Non c'è difesa migliore. Per esempio se 11. Cf3 segue 11...., D × f2 † e poi il matto in due mosse che abbiamo visto nel testo della partita principale. Se invece 11. h3 segue 11. . . , D × f2 † ; 12. Rh1, Dg3; 13. h × g, A × d4 ; 14. Af4, D × f4; 15. A × f7 † (oppure Df3, Dh6 ; 16. Dh3, D × h3 e poi A × h2) R × f7; 16. Tf1, Af2 e vince.

11. . . . , Dh4 × h2 †
12. Rg1 — f1 Dh2 — h1 †

Cattivo sarebbe pel Nero: 12...., C × e3 ?; 13. f × e, T × e5; 14. Cf3, Tf5; 15. Ad3, Tf6; 16. Cc3, e il Bianco vince!

Digitized by Google

13. Rf1 — e2 Dh1 × g2
14. Dd1 — b3

Se invece 14. Tg1 segue 14..., C × e3; 15. R × e3 (oppure 15. T × g2, C × d1; 16. R × d1, A × d4) T × e5 †; 16. Rd2. D × f2 †; 17. Ce2 (oppure 17. Rc3, De3 †) T × e2 † e vince.

14. . . . , Cg4 × e5
15. Cb1 — c3

Se invece 15. Dc3 segue 15...., d5, 16. Ab3, A × d4,; 17. D × d4, Ag4 † e poi Cf3 †,

15. . . . , Ac5 × d4
16. Ae3 × d4, Ce5 × c4 †
17. Re2 — d3 Cc4 — d6
18. Cc3 — b5

Se invece 18. Cd5 può seguire 18...., Dg6 †; 19. Rd2, Ce4 †; 20. Rd1, d6; 21. f3, Ag4; 22. f × g, D × g4 †; 23. Rc1, Cc5; 24. T × e8, T × e8; 25. Dc3, Te1 †; 26. D × c1, Cd3 †; 27. Rc2! C × e1 †; 28. T × e1, Rf8; 29. Rc3, c5; 30. Ag1, Dg3 † e il Nero vince. Migliore difesa potrebbe fare il Bianco con: 18 Tg1, Df3 †, 19. Rd2, Cf5; 20. Ta — e1, Te6 ecc., oppure con 18. T × e8 †, C × e8; 19. Te1, Cf6; 20. A × f6, g × f; 21. Te8 †, Rg7; 22. Te7, d5; 23. T × c7, Df3 †, ecc. ma il N. in ogni caso ha vantaggio.

18. . . . Dg2 — g6 †
19. Rd3 — d2 Te8 × e1
20. Ta1 × e1 Cd6 — e4 †
21. Rd2 — d1 d7 — d6
22. Cb5 × c7 Ac8 — g4 †
23. f2 — f3 Ta8 — c8
24. Cc7 — d5 Dg6 — g5
25. Te1 × e4 Dg5 — c1 †
26. Rd1 — e2 Tc8 — c2 †
27. Db3 × c2 Dc1 × c2 †
28. Re2 — e3 Ag4 — e6

e il Nero vince.

(A)

9. Ac1 — g5. In luogo del tratto 9. c3 — d4 che abbiamo visto nel testo della variante ora esaminata, non troppo soddisfacente contro il sacrificio del CD nero.

Questo attacco è buono, e dovrebbe dare vantaggio al Bianco.

9. . . . Cg4 × f2

Sacrificio ingegnoso, ma non corretto.

10. Dd1 — b3

Se invece 10. A × d8 segue C × d1; 11. T × d1, d × c †; e poi 12.... c × b; e se invece 10. R × f2, segue 10.... d × c †; 11. Rf1, c × b; 12. Cc3, b × aD; D × a1, Ae7 ecc., e il Nero vince in ogni caso.

10. . . . , d4 × c3
11. Cb1 × c3.

Il B. non segue qui la giusta continuazione. Deve continuare con 11. A × d8, c × b; 12. A × f7 †, Rh8!; Cc3, Cd1 †; 14. Rf1, b × aD; 15. T × d1, D × d1; 16. C × d1, T × d8; 17. Cg5, C × e5; (oppure 17.... d6; 18. e6 ecc) 18. Dc2 con giuoco da vincere.

11. . . . , Cf2 — h3 †
12. Rg1 — f1

Il B. va in questa casa col Re per evitare lo scacco perpetuo che il N. avrebbe potuto dare se fosse andato al cantone.

Digitized by Google

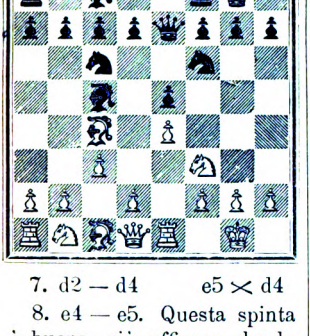
Però ha torto; il tratto giusto era 12. Rh1, cui seguiva per migliore 12.... Cf1', Rg1; 13. C×h3 † Patta.

Il Re nella casa f1 è troppo esposto; e il B. nulla aveva di meglio che pattare.

12. . . . , Ch3×g5,
13. Cf3×g5, Dd8×g5
14. Ac4×f7 † Rg8—f8
15. Af7×e8, Dg5—f4†
16. Rf1—e2, Cc6—d4†

e il Nero vince.

Posiz. dopo il tr. 7° del Nero.



7. d2—d4 e5×d4

8. e4—e5. Questa spinta è buona, più efficace che la spinta analoga esaminata nella variante perchè qui il Nero tiene la Donna nella fila del Re, occupata già dalla Torre bianca.

8. . . . , Cf6—g4

Qui era meglio giuocare 8...., Cf6—e8. Non si deve avanzare un pezzo, quando può essere obbligato a perdere dei tempi per ritirarsi e per sfuggire all'infestamento dei ped. contrari. Qui non reggendo le combinazioni che abbiamo visto nella variante, il Cav. sta male.

9. c3×d4?

Questo è l'errore del Bianco. Come pure sarebbe erroneo giuocare subito 9. h2—h3 pel seguito 9...., Cg4×e5; 10. Cf3×e5, Cc6×e5; 11. c3×d4, Ac5×d4; 12. Dd1×d4, Ce5—f3†; 13. g2×f3, De7×e1† ecc. Doveva invece giuocare 9. Ac1—g5, De7—e8 (il tratto 7...., C×f2 che abbiamo visto nella *variante*, non regge qui; il B., continua con A×e7 e poi A×c5); 10. c3×d4 seguito da h2—h3; con giuoco assai superiore.

9. . . . , Cc6×d4!

Sacrificio corretto, come nella *variante*.

10. Cf3×d4 De7—h4
11. Cd4—f3.

Questo tratto non ripara al matto minacciato che facilitandone uno diverso. Se invece 11. h2—h3 seguiva Cg4×f2; e poi Ac5×d4

Digitized by Google

guadagnando due pedoni. Oppure se 11. Ac1 — e3 seguiva 11...., Dh4 × h2 †; 12. Rg1 — f1, Dh2 — h1 †!; 13. Rf1 — e2, Dh1 × g2; 14. Te1 — g1, Cg4 × e3; 15. Re2 × e3, Ac5 × d4 †; 16. Re3 × d4, Dg2 × f2 †; 17. Rd4 — c3, Df2 — e3 †; 18. Ac4 — d3, De3 × e5 † e il Nero vince per la forza dei suoi pedoni.

11. . . . , Dh4 × f2 †
12. Rg1 — h1 Df2 — g1 †
13. C o T × D Cg4 — f2
Matto.

Digitized by Google

SEZIONE II.

Altre aperture di Cavallo di Re.

I Partita.

Difesa dei due Cavalli.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	10. Tf1 — e1	Ac8 — d7
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	11. d2 — d4	Re6 — d6
3. Af1 — c4	Cg8 — f6	12. Te1 × e5	Ce7 — g6
4. Cf3 — g5	d7 — d5	13. Cc3 × d5	Cg6 × e5
5. e4 × d5	Cf6 × d5	14. d4 × e5 †	Rd6 × c5
6. Cg5 × f7	Re8 × f7	15. Df3 — a3 †	Rc5 × c4
7. Dd1 — f3 †	Rf7 — e6	16. Da3 — d3 †	Rc4 — c5
8. Cb1 — c3	Cc6 — e7	17. b2 — b4 Matto.	
9. Arrocca	c7 — c6		

Giuoco elegante ma di un interesse inferiore dal lato teorico alle partite del Polerio sulla stessa apertura.

Analisi.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Cg8 — f6

Questa difesa è buona quanto l'uscita dell'Alf., teoricamente. Ma essa mette il Nero nell'alternativa o di entrare in una partita difficile, o di sottostare alla perdita di un pedone qualora voglia evitare le difficoltà della partita che verremo esaminando, e farsi offendente.

4. Cf3 — g5

Con questo tratto il B., entra in una partita difficilissima. Egli intende fare un attacco violento sacrificando

Digitized by Google

un pezzo, e il giuoco è pericoloso poichè se il Nero potrà riparare all'attacco resterà con un pezzo di più e dovrebbe vincere. D'altra parte il N., può ribattere l'attacco del B., sacrificando un pedone, ottenendo in cambio un controattacco assai forte. In ambedue i casi la partita diviene difficile, e aleatoria. Generalmente questa specie di varianti sono evitate da coloro che vogliono vincere per la solidità del proprio giuoco, e non arrischiare delle combinazioni le quali per la loro profondità non possono convenientemente venire analizzate in partita viva.

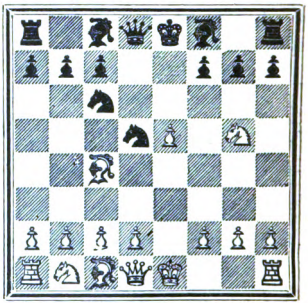
4. . . . , d7 — d5

Tratto forzato. Non sarebbe buono 4...., Cf6 × e4, sebbene tratto assai insidioso, perchè segue 5. Ac4 × f7 †! (non 5. C × f7 ?, Dh4!) Re8 — e7; 6. d2 — d4! h7 — h6; 7. Cg5 × e4, Re7 × f7; 8. d4 — d5, Cc6 — e7; 9. Dd1 — h5 † ecc., con vantaggio del Bianco.

5. e4 × d5 Cf6 × d5

Entrando così nel vortice di combinazioni svariatissime. Il Polerio nei suoi manoscritti scrive che per evitare gli inconvenienti di una difesa servile cui deve sottostare il N., con questo tratto, può rispondere 5....., Cc6 — a5. Questa risposta invero è preferibile; col seguito 6. Ac4 — b5 †, c7 — c6!; 7. d5 × c6, b7 × c6; 8. Ab5 — e2, h7 — h6; 9. Cg5 — f3, e5 — e4; 10. Cf3 — e5, Dd8 — c7 od anche Af8 — d6 con bell'attacco per il pedone di meno.

Posiz. dopo il tr. 5° del Nero.



6. Cg5 × f7.

Così il B., sacrifica un pezzo, ma obbliga il Re nero a portarsi in mezzo alla scacchiera: quindi ad assoggettarsi all'attacco di tutti i pezzi avversari. Questa circostanza è ottima per l'attacco, ma è bilanciata dall'altra che il N., ha pure tutti i suoi pezzi in giuoco e la

Digitized by Google

difesa è possibile, sebbene molto difficile.

Un altro attacco ha il B., a sua disposizione indicato anche dal nostro Del Rio nelle sue *Osservazioni* illustrate dal Lolli, con questa variante: 6. d2 — d4, Af8 — e7? (meglio sarebbe 6...., e × d; 7. Arrocca, Ae6; 8. Te1, Dd7; 9. C × f7, R × f7; 10. Df3 †, ecc., però anche così con vantaggio del B.). 7. Cg5 × f7 Re8 × f7; 8. Dd1 — f3 †, Rf7 — e6; 9. Cb1 — c3, Cc6 — b4; 10. Df3 — e4, c7 — c6; 11. a2 — a3, Cb4 — a6; 12. De4 × e5 †, Re6 — f7; 13. Cc3 × d5; c6 × d5; 14. Ac4 × d5 †, e vince.

Invece non sarebbe buon attacco 6. Dd1 — h5, perchè è regola che la Donna non deve spingersi troppo avanti nell'attacco quando i pezzi minori non sieno già usciti in azione, per poterla coadiuvare efficacemente. In questo caso non sarebbero in giuoco che i soli CR, e AR, e questi possono venire combattuti con efficacia dalle forze avversarie già in azione o pronte ad entrarvi. Per esempio: 6. Dd1 — h5? (peggio 6. Df3? chè a nulla conduce) g7 — g6; 7. Dh5 — f3, Dd8 × g5; 8. Ac4 × d5, Cc6 — d4! (questo tratto dimostra la forza del controattacco come sistema di difesa, e l'importanza di avere tutti i propri pezzi in azione o pronti ad entrarvi onde essere nella possibilità di rendere efficace il controattacco) 9. Df3 × f7 †, Re8 — d8; 10. Ad5 — b3 (se invece 10. Rd1 segue 10...., Ag4 †; 11. f3, Af5; 12. d3, D × g2; 13. Df6 †, Ae7!; 14. D × h8 †, Rd7; 15. D × e5, D × c2 †; 16. Re1, Ah4 †; 17. Dg3, De2 Matto) Dg5 × g2; 11. Df7 — f6 †, Af8 — e7; 12. Df6 × h8 †, Rd8 — d7; e il B. non ha più difesa.

6. . . . . Re8 × f7
7. Dd1 — f3 † Rf7 — e6

È evidente che con qualunque altra mossa il Cav., è perduto subito, e il B. resta con miglior posizione ed un ped., di più.

8. Cb1 — c3 Cc6 — e7

In Polerio si trovano due altre difese, l'una 8. . . . , Cc6 — d4; 9. Ac4 × d5 †, Re6 — d6, 10. Df3 — f7, Cd4 × c2 †; 11. Re1 — d1, e vince; (essendo minacciato

Digitized by Google

il matto Cc3—e4); e questa è evidentemente inferiore; ma l'altra difesa 8. . . . , Cc6 — b4, offre qualche prospettiva di difesa, e fu modernamente sostenuta da Steinitz. Polerio continua con 9. Arrocca (oppure 9. a 3? C× c2†; 10. Rd1, Cd4!; 11. A× d5†, Rd6; 12. Df7, Rc5; 13. Ca4†, Rb5; 14. Ab3, Ra6 e il N., per lo meno eguaglia il giuoco) c7 — c6; 10. d2 — d4, Cd4× c2; 11. d4× e5, Cc2× a1; 12. Cc3 × d5, c6 × d5; 13. Ac1 — g5, Dd8× g5; 14. Df3× d5, Re6 — f5 (Re7; 15. Td1). 15. Dd5 — d3 † e vince; ma la continuazione più forte dell'attacco oggi viene riconosciuta in 9. Df3 — e4!, dove Steinitz risponde con 9. . . . , b7 — b5; 10. Ac4 — b3! c7 — c5. Ma anche contro questa difesa assai ingegnosa, il B. ottiene il vantaggio tanto continuando ora con 11. d2 — d3 e poi Arrocca, oppure con 11. Cc3× b5, Ac8 — a6, 12. a2 — a4 ecc.

9. Arrocca.

L'arroccamento è debole. Il B. avendo sacrificato un pezzo, deve necessariamente spingere l'attacco più energicamente che gli è possibile, e coll'arroccamento, per quanto buon tratto, non mette in azione alcun pezzo nè fa alcuna offesa diretta, lasciando così tempo al Nero di una mossa di difesa di più. Il tratto più forte è qui 9. d2 — d4 che apre la linea all'AD e attacca il PR avversario. Il N. non può rispondere 9. . . . , e5× d4 perchè allora con 10. Df3 — e4 † il B. riguadagna il suo pezzo con vantaggio. Il tratto 9. d2 — d4 si trova anche in Polerio ed è strano che il nostro autore non lo abbia riportato nei suoi giuochi. Esaminiamo taluna delle varianti di Polerio.

VARIANTI DI POLERIO.

9. d2 — d4! c7 — c6!

10. Ac1 — g5. Questo tratto poteva venire impedito dal Nero qualora avesse giuocato al tratto precedente 9...., h6. Ma questo era pel Nero una grave perdita di tempo; il B. continuava arroccando e ne venivano i giuochi che vedremo in parte nel testo della partita.

10. . . . , h7 — h6

Fatto adesso questo tratto non è più una perdita di tempo, perchè obbliga il B. ad un cambio che mette in azione un altro pezzo nero, oppure lo obbliga a perdere un tempo ritirando l'Alf.

Digitized by Google

11. Ag5 × e7.

Nei giuochi d'attacco, specialmente quando il Re avversario è esposto giova conservare il maggior numero di pezzi, specialmente i due Alfieri uniti. Quindi valeva meglio in questo caso perdere un tempo e ritirare Ah4 dove se 11...., g5 seguiva 12. De4. Ag7; 13. Ag3, Dd6; 14. Arrocca TD con grande giuoco.

11. . . . ,	Af8 × e7
12. Arrocca TD	Th8 — f8
13. Df3 — e4	Tf8 × f2

Il Polerio dà anche la seguente continuazione: 13...., Rd7; 14. d × e, Rc7; 15. C × d5 †, c × d; 16. T × d5, Ag5 †; 17. Rb1, De7; 18. g3, T × f2; 19. h4, Af5: 20. Dd4, T × c2; 21. Ad3, A × d3; 22. D × d3, Td2; 23. Dc3 †, Rb8; 24. T × d2, A × d2; 25. D × d2, e il B. ha un ped. di più e posizione da vincere facilmente.

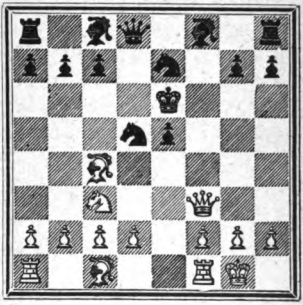
La migliore difesa, perchè mette in sicurezza il Re nero è invece 13. . . . , Ag5 †, 14. Rb1, Tf4; 15. D × e5, Rf7; 16. C × d5, c × d; 17. A × d5 † Rf8; Ab3! e i due giochi sono presso a poco pareggiati.

14. d4 × e5	Ae7 — g5 †
15. Rc1 — b1	Tf2 — d2

Anche 15...., Re7 può giuocare col seguito 16. e6 (il N. minaccia Af5) C × c3 †; 17. b × c, Db6 †; 18. Ab3; ecc. con vantaggio del B.

16. h2 — h4	Td2 — d2 †
17. Th1 × d1,	Ag5 × h4
18. Cc3 × d5	c6 × d5
19. Td1 × d5	Dd8 — g5
20. Td5 — d6 †	Re6 — e7
21. Td6 — g6	Dg5 — d2
22. Tg6 × g7 †	Re7 — f8
23. Tg7 — g8 †	Rf8 — e7
24. De4 — h7	Matto.

Posiz. dopo il tr. 9° del Bianco.



9. . . . , c7 — c6

10. Tf1 — e1. Anche 10. d2 — d4 potrebbe giuocare, e forse meglio. Il N. non può prendere il PD per non aprire alla TR bianca le due linee di Re e di Donna.

10. . . . , Ac8 — d7

Tratto inutile; e nelle condizioni in cui si trova il nero, di una stretta e difficile difesa, il fare un tratto inutile equivale a perdere la partita. Qui poteva giuocare 10. . . . , b7 — b5; 11. Ac4 — b3, b5 — b4; 12. Cc3 × d5, Ce7 × d5; 13. d2 — d4, ecc., oppure meglio 10. . . . , Ce7 — g6; 11. d2 — d4, Af8 — b4 ecc.

Digitized by Google

11. d2 — d4 Re6 — d6
12. Te1 × e5 Ce7 — g6
13. Cc3 × d5. Cg6 × e5

Se invece 13...., c6 × d5 l'autore continua così: 14. Te5 × d5 †, Rd6 × c7; 15. Ac1 — f4, Cg6 × f4; 16. Df3 × f4, Rc7 — c8; 17. Ac4 — b5, Dd8 — c7; 18. Df4 — c7†, Rc8 × c7; 19. Td5 × d7 † e vince.

14. d4 × e5†, Rd6 — c5

In qualunque altra casa vada il Re nero, ne segue egualmente un matto in pochi tratti. Se 14...., Rd6 × e5 segue 15. Df3 — f4 †, Re5 — e6; 16. Cd5 — c7 † ecc.

15. Df3 — a3†, Rc5 — c4
16. Da3 — d3† Rc4 — c5
17. b2 — b4. Matto.

II Partita.

Partita russa.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 × e5	8. Cb1 — c3	d6 × e5
2. Cg1 — f3	Cg8 × f6	9. Cc3 — d5	De7 — d6
3. Cf3 × e5	Cf6 × e4	10. d4 × e5	f6 × e5
4. Dd1 — e2	Dd8 — e7	11. f4 × e5	Dd6 — c6
5. De2 × e4	d7 — d6	12. Af1 — b5	Dc6 — c5
6. d2 — d4	f7 — f6	13. Ac1 — e3	Dc5 × b5
7 f2 — f4	Cb8 — d7	14. Cd5 — c7 † e vince.	

Partita di mediocre interesse. Si trova in tutta la sua integrità nei manoscritti di Polerio.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 Cg8 — f6

Difesa oggi ritenuta per soddisfacente e spesso adottata anche dai grandi maestri. Lascia però al Bianco per lungo tempo l'attacco.

3. Cf3 × e5 Cf6 × e4

Digitized by Google

Questo tratto è cattivo, perchè il Cav. resta subito impegnato dalla Donna nemica. Bisognava prima di prendere il PR scacciare il CR bianco; così: 3.... d7 — d6! (anche 3.... De7 giova allo scopo di riguadagnare il ped. ma la Donna resta impegnata nella fila di Re aperta) 4. Ce5 — f3, Cf6 × e4; 5. d2 — d4 (adesso a nulla serve 5. De2, per la risposta 5.... De7 che difende il Cav.) d6 — d5! (per difendere il Cav., e nel tempo stesso non tener chiuso l'AR) 6. Af1 — d3, Cb8 — c6; 7. Arrocca, Af8 — e7, ecc.

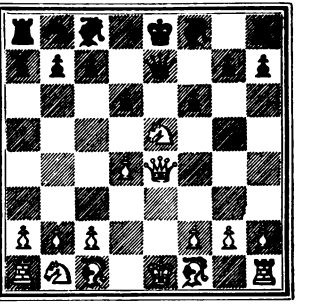
4. Dd1 — e2, Dd8 — e7

Ritirando il Cav. si perde la Donna (con 5. Ce4 — c6 †) e a nulla giova sostenerlo. Per esempio 4...., d7 — d5 5. d2 — d3, Dd8 — e7; 6. d3 × e4, De7 × e5; 7. e4 × d5, guadagnando un ped. con miglior giuoco.

5. De2 × e4, d7 — d6
6. d2 — d4, f7 — f6

Volendo riprendere il pezzo senza restare con un ped. di meno. Lo spingere il PAR un solo passo nei primi tratti della partita specialmente come difesa è però cosa delicata e pericolosa.

Posiz. dopo il tr. 6° del Nero.



7. f2 — f4

Per guadagnare il ped. Il B. però può anche, e forse meglio, non curarsi di questo guadagno e invece spingere con più forza l'attacco. Ciò è spesso preferibile quando il guadagno di un ped. e anche di pezzo porti di conseguenza che l'attacco passi nella parte avversaria. Così in questo caso il B. può invece del tratto del testo giuocare assai bene anche 7. Cb1 — c3; allora può seguire 7.... d6 × e5 (se 7.... f × e il B. continuerebbe con 8. Cd5, Df7; 9. d × e, Af5; 10. C × c7 †, D × c7; 11. D × f5, d × e: 12. Ab5 † poi Arrocca con vantaggio) 8. Cc3 — d5,

Digitized by Google

De7 — d6; 9. d4 × e5, f6 × e5; 10. Ac1 — f4, c7 — c6 (se 10.... Cd7 segue 11. Arrocca, Ae7; 12. Ac4, e × f; 13. The1; Cf6! 14. D × e7; D × e7; 15. C × e7 ecc. con giuoco da vincere) 11. Arrocca, c6 × d5; 12. Td1 × d5, Dd6 — g6; 13. Td5 × e5†, Re8 — d8; 14. De4 — d5†, Ac8 — d7; 15. Dd5 × b7, Ad7 — c6; 16. Te5 — d5†, Ac6 × d5; 17. Db7 — c7†, Rd8 — e8; 18. Af1 — b5†, Cb8 — c6; 19. Th1 — e1† e vince.

7. . . . , Cb8 — d7

In Polerio c'è anche la seguente variante 7.... Cb8 — c6; 8. Cb1 — c3, d6 × e5; 9. Cc3 — d5, De7 — d6; 10. Af1 — b5, Ac8 — d7; 11. f4 × e5, f6 × e5; 12. d4 × e5, Cc6 × e5; 13. Ab5 × d7†, Re8 × d7; 14. Ac1 — f4, Ta8 — e8; 15. Arrocca TD, Rd7 — c8; — 16. Th1 — e1 e vince.

Nell'antica opera del Lopez invece troviamo la più semplice difesa 7.... d6 × e5; 8. d4 × e5, f6 × e5; 7. f4 × e5, (oppure 7.... D × e5, D × e5†; 8. f × e, Ac5; 9. Ac4 Cc6, e il N. ha l'attacco pel ped. di meno) Cb8 — d7; 9. Ac1 — f4, g7 — g5; 10. Af4 — g3, Af8 — g7 e il B. ha un ped. di più, ma il N. ha l'attacco. Ciò sino ad un certo punto servirebbe di dimostrazione a quanto abbiamo detto in nota al tratto settimo del Bianco.

8. Cb1 — c3 d6 × e5?

Il N. adesso deve risolversi a prendere coll'altro pedone. Il Bianco in tal caso dovrebbe continuare per migliore con 9. f4 × e5, d6 × e5; 10. Cc3 — d5, Cd7 — f6; 11. Af1 — b5†, Re8 — d8!; 12. Cd5 × f6 e poi Arrocca con giuoco preferibile; che se volesse invece continuare come nel testo della partita coll'attacco immediato 9. Cc3 — d5, riescirebbe ad una partita difficile. Per esempio: 8...., f6 × e5!; 9. Cc3 — d5?, Cd7 — f6; 10. Cd4 × f6, g7 × f6; 11. Af1 — b5†, c7 — c6; 12. Ab5 × c6†, b7 × c6; 13. De4 × c6†, Re8 — f7; 14. Dc6 × a8, Ac8 — b7; 15. Da8 × a7, e5 × d4†, 16. Re1 — f2!, Th8 — g8; 17. Th1 — g1, De7 — e4 e il N. ha un fortissimo controattacco.

9.	Cc3 — d5	De7 — d6
10.	d4 × e5	f6 × e5
11.	f4 × e5	Dd6 — c6

Digitized by Google

È evidente che se 11. Dd6 × e5 dopo il cambio della Donna il B. guadagna la Torre; e se invece 11...., Cd7 × e5 perde il pezzo dopo 12. Ac1 — f4, c7 — c6; 14. Cd5 — c3 ecc.

12. Af1 — b5

Adesso la Donna o la Torre sono guadagnate forzatamente. Se l'Alf. è preso subito segue 13. Cd5 × c7 †

12. . . . , Dc6 — c5

13. Ac1 — e3 e vince.

III Partita.

Partita Philidor.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	12. Ac4 — b3	a7 — a5
2. Cg1 — f3	d7 — d6	13. a2 — a4	b5 — b4
3. Af1 — c4	Ac8 — g4	14. h4 — h5	g6 × h5
4. h2 — h3	Ag4 — h5	15. g4 — g5	Cf6 — g4
5. c2 — c3	Cg8 — f6	16. Th1 × h5	Cg4 × e3
6. d2 — d4	Af8 — e7	17. Th5 — h8 †	Rg8 × h8
7. Ac1 — e3	Arrocca	18. Dd1 — h5 †	Rh8 — g8
8. g2 — g4	Ah5 — g6	19. g5 — g6	Tf8 — e8
9. Cf3 — h4	c7 — c6	20. Dh5 — h7 †	Rg8 — f8
10. Ch4 × g6	h7 × g6	21. Dh7 — h8	Matto.
11. h3 — h4	b7 — b5		

Partita ammirabile, fra le più belle dell'autore. In questa si rivela magistralmente il genio delle combinazioni ardite ed ingegnose. L'apertura è trattata anche nei manoscritti del Polerio, e con più larghe vedute teoriche, ma lo sviluppo è originale di Greco. È anche una delle partite sue più corrette. La chiusa è splendida, — anche oggi che tante magistrali combinazioni si sono vedute!

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 d7 — d6

Difesa poco raccomandabile, perchè tiene troppo chiuso il giuoco del Nero. Nei giuochi aperti quando il difendente è obbligato a spin-

Digitized by Google

gere un solo passo il PD., prima che sia uscito dalla sua casa l'AR., avrà per lungo tempo a lottare contro grandi difficoltà per sciogliere bene i suoi pezzi. Non è quindi buona politica adottare per elezione un tale sistema di giuoco. Nel giuoco, dove lo sviluppo dei propri pezzi avviene necessariamente con una certa lentenzza, invece questo tratto può farsi senza inconvenienti.

3. Af1 — c4

Questo tratto è buono, ma si ritiene attacco più forte 3. d2 — d4. Di questa nè il Greco nè il Polerio non danno esempio.

3. . . . , Ac8 — g4

Debole. Generalmente questo genere di tratti dove un Alf. si slancia ad inchiodare un Cav. avversario è preferito dai principianti, — ma il più delle volte è un errore. Questo caso è uno dei tanti. Per regola generale si può ritenere che inchiodare e attaccare un Cav. avversario coi propri Alfieri portati alla quinta casa è buon sistema di giuoco per chi ha il tratto e quindi l'attacco, ma è spesso debole adottato come difesa dal secondo giuocatore. Il giuocatore sottomano deve al più presto sciogliere il proprio giuoco, non pensare all'attacco. Di più un Alf. che attacca un Cav. avversario è obbligato spesso o a perdere un tempo col ritirarsi se viene attaccato dal PT, oppure ad agevolare lo scioglimento dei pezzi avversari prendendo il Cav., ciò che si risolve in un cambio di un pezzo che ha fatto due movimenti con un pezzo avversario che ha fatto un solo movimento e quindi sempre in una perdita di tempo. La migliore difesa dopo l'uscita dell'AR bianco è 3...., Af8 — e7, tutte le altre sono inferiori come si può vedere dalle seguenti varianti che togliamo dai manoscritti di Polerio.

VARIANTE DI POLERIO.

1.

3. . . . , Cg8 — f6

Cattivo tratto perchè lascia indifeso il punto f7.

4. c2 — c3. Più forte (perchè attacca immediatamente il punto debole) è 4. Cg5, d5; 5. e×d, C×d5; 6. Df3 od anche 6. C×f7 venendone lo stesso giuoco della I Partita con un tratto di vantaggio pel B.

Digitized by Google

4. . . . , Cb8 — c6

Sarebbe cattivo 4.... C×e4 perchè segue 5. Da4+ e poi A×f7+ seguito da D×e4.

5. Cf3 – g5. Questo attacco col successivo sacrificio del Cav. come nella I Partita, non è qui corretto perchè il PAD spinto un passo ostruisce l'uscita del CD bianco, che è in tutte le combinazioni dell'attacco il pezzo più importante.

5. . . . , d6 — d5
6. c4×d5 Cf6×d5
7. Cg5×f7! Re8×f7
8. Dd1 — f3+ Rf7 — e6
9. d2 — d4 Af8 — e7?

Cattivo, perchè impedisce la ritirata del Cav. Doveva giuocare subito 9.... Ce7 e poi c7 — c6.

10. Arrocca Th8 — f8
11. Df3 — h3+ Re6 — f7
12. Dh3 — h7 Ac8 — e6

Se invece 12.... Th8, segue 13. A×d5+

13. f2 — f4 e5×f4

Oppure 13...., e4; 14. f5. Ac8; 15. f6, A×f6; 16. Dh5+ e guadagna il Cav.

13. Ac1×f4 Ae7 — f6
14. Af4 — h6 Tf8 — g8
15. Cb1 — d2 Cd5×c3

Combinazione sbagliata. Il Nero tenta di liquidare l'attacco del Bianco sacrificando un pezzo per due pedoni, ciò che spesso giova quando come in questo caso si è in vantaggio di forze; ma il B. non prende il secondo pezzo, e vince per una nuova combinazione.

16. b2×c3, Cc6×d4
17. Tf1×f6+!

Questa è la giusta continuazione. Se invece giuocava 17. c3×d4, seguiva 17. . . . D×d4+ e riguadagna il pezzo con vantaggio.

17. . . . , Rf7×f6

Se invece 17. . . . D×f6 allora 18. Tf1.

18. Ta1 — f1+ Rf6 — e5
19. Ah6 — f4+ Re5 — f6
20. Af4 — g5+ Rf6×g5
21. Cd2 — e4+ Rg5 — g4
22. h2 — h3 Matto.

II.

3. . . . , Ac8 — e6

Questa difesa apparentemente sembra corretta perchè è buono opporre il proprio AD all'AR avversario e cercarne il cambio, essendo l'AR pezzo assai importante d'attacco. Ma non sempre le regole generali sono applicabili, cioè bisogna trovare il momento opportuno per farlo. Questo non è il momento di giuocare Ac8 — e6 perchè ne consegue una debolezza pel Nero che si presta immediatamente all'attacco del Bianco come si vedrà.

4. Ac4×e6 f7×e6
5. c2 — c3 Cg8 — f6

Oppure 5. . . . Cc6; 6. Db3, Dc8; 7. Cg5, Cd8; 8. Arrocca, Cf6; 9. f4, h6; 10. f×e, d×e; 11, Cf3, Ad6, 12. d4, Cc6; 13. Ae3, C×e4; 14. d×e; A×e5; 15. C×e5, C×e5; 16. Da4+ e guadagna il Cav.

Digitized by Google

6. Dd1 — b3 Dd8 — c8
7. Cf3 — g5 d6 — d5

Se 7.... Re7 segue 8. C × e6, C × e4 (D × e6; 9. D × b7); 9. d3, Cf6; 10. Cg5, d5; 11. Arrocca con giuoco migliore.

8. d2 — d3 h7 — h6
9. Cg5 — f3 Cb8 — c6
10. Ac1 — e3 d5 × e4

Cattivo, perchè il ped. non si guadagna, e resterà con un ped. isolato, mentre i tre ped. neri come attualmente si trovano collocati sono forti. In questi casi un pedone doppiato nel centro è tutt'altro che una debolezza. Ora doveva giuocare 10,... Ad6 seguito da Ce7, Arrocca, c7 — c6 ecc.; e il N. aveva una partita sufficiente.

11. d3 × e4, Cf6 × e4
12. Cf3 × e5 Cc6 × e5
13. Db3 — a4 † Dc8 — d7
14. Da4 × e4, Ce5 — c6
15. Cb1 — d2, con miglior giuoco.

III.

3. . . . , f7 — f5

Cattiva difesa. È sempre pericoloso nei primi tratti di una partita di giuoco aperto muovere il PAR, pel secondo giuocatore, sia pur spinto due passi e coll'idea di un contrattacco.

4. d2 — d4 !

Il Polerio continua qui con 4. d3, Ae7; 5. De2, ecc.; continuazione sicura ma meno forte. Noi qui riportiamo una variante di Allgayer (1795)

4. . . . , f5 × e4

Se invece 4...., e × d segue 5. Cg5, Ch6; 6. C × h7, T × h7 (se 6.... De7 ! allora, 7. Cg5, f × e; 8 Arrocca, Af5: 9. Ad5 ecc.) 7. Dh5†, Rd7; 8. Dg6, Th3; 9. A × h6, T × h6; 10. D × f5†, e vince.

5. Cf3 × e5 d6 × e5

Se 5.... d5 segue 6. Dh5 †, g6: 7. C × g6. Cf6; 8. De5 †, ecc.

6. Dd1 — h5† Re8 — d7

Se copre col ped. perde la Torre per 7. D × e5†.

7. D h5 — f5 † Rd7 — c6
8. Df5 × e5 a7 — a6

Per impedire lo scacco di Donna in b5, che sarebbe fatale.

9. d4 — d5 † Rc6 — b6
10. Ac1 — e3† Af8 — c5

Se 10.... c5 segue 11. d × c† R × c6; 12. Cc3, Dd6; 13. Ab5†, a × b; 14. D × b5†, Rc7; 15. Ab6 †, D × b6; 16. Cd5† e vince.

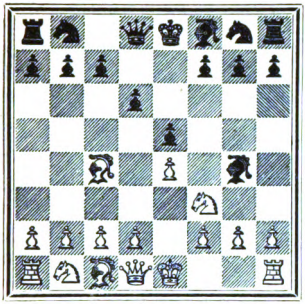
11. Ae3 × c5†, Rb6 × c5
12. b2 — b4 † Rc5 × b4

Se invece R × c4 segue 13. Ca3 † e poi matto in pochi tratti.

13. Cb1 — d2 b7 — b5
14. Ta1 — b1 † Rb4 — a5
15. De5 — d4 Dd8 — f6
16. Cd2 — b3 †, Ra5 — b4
17. Dd4 — c5 † Rb4 — a4
18. Ac4 × b5† a6 × b5
19. Cb3 — d4 e vince.

Digitized by Google

Posiz. dopo il tr. 3° del Nero.



4. h2 — h3.

Generalmente è necessaria molta avvedutezza per muovere i pedoni dell'ala di Re. Questi stanno di regola meglio non mossi, perchè possono al momento opportuno essere spinti due piuttosto che un passo, e perchè una volta spinti offrono un obbiettivo preciso all'attacco dei pezzi avversari. In questo caso la spinta del PTR è inutile e si risolve in una perdita di tempo che compensa la inferiorità della mossa precedente del nero. Meglio era 4. c2 — c3, dove il nero non ha di meglio che prendere subito il Cav. (se invece 4.... Cc6, oppure Cf6 segue 5. Db3 attaccando i due punti b7 e f7 con vantaggio), risparmiando così al B. il tratto h2 — h3, di cui è dimostrata così l'inutilità.

4. . . . , Ag4 - h5

Meglio sarebbe 4...., Ag4 × f3. L'autore dà queste continuazioni, tolte in parte dal Polerio: 4...., Ag4 × f3 5. Dd1 × f3, Dd8 — f6 (oppure 5.... Cf6?; 6. Db3, C × e4?; 7. A × f7 †, Rd7; 8. D × b7: Cg5; 9. Ad5, Ca6; 10. Dc6 †, e vince. In Polerio si trova anche la continuazione. 5.... Dd7!; 6. Dg3, c6; 7. a4, e poi Cc3 ecc.) 6. Df3 — b3, b7 — b6; 7. Cb1 — c3, c7 — c6, (oppure 7..., Ce7; 8. Cb5, Ca6; 9. Da4, Cc5; 10. Cd6 †, poi matto) 8. Cc3 — d5, Df6 — d8!; 9. Cd5 × b6, Dd8 × b6; 10. Ac4 × f7 †, Re8 — d7; 11. Af7 × g8, d6 — d5; 12. e4 × d5, Db6 × b3; 13. d5 × c6 † e poi A × b3 con vantaggio da vincere.

5. c2 — c3.

In Polerio troviamo la continuazione 5. g2 — g4?, Ah5 g6; 6. d2 — d3, Cg8 — f6; 7. Ac1 — e3, Af8 — e7; 8. Cb1 — c3, Cb8 — c6; 9. Dd1 — d2, Dd8 — d7; 10. a2 — a3 ecc. L'attacco immediato 5. g2 — g4 è debole, non tanto perchè porti immediatamente

Digitized by Google

alcuna conseguenza dannosa pel B., ma perchè dispone malamente i suoi pedoni dell'ala di Re. Bisogna avere una grande avvertenza nello spingere i pedoni laterali tanto di Re che di Donna, perchè la regola generale nell'avanzamento dei pedoni è che questi devono avanzarsi nel centro sostenuti da quelli di fianco. Avanzando invece quelli di fianco prima di essersi assicurato il centro, viene a mancare a questo il naturale sostegno, e di conseguenza un indebolimento generale nella costituzione dei pedoni, che si farà sentire inevitabilmente nel finale.

5. . . . , Cg8 — f6
6. d2 — d3.

Non tanto per difendere il PR che non può venir preso (per esempio: 6. d4, e × d; 7. c × d, C × e4?; 8. Ad5 De7; 9. Arrocca, c6; 10. A × e4, D × e4; 11. Te1 e vince) quanto perchè 6. d2 — d4 sarebbe meno forte in questa posizione; (il Nero vi risponderebbe con 6.... Cb8 — d7! e il PR bianco resta debole).

6. . . . , Af8 — e7
7. Ac1 — e3 Arrocca

Debole. Il Nero non aveva alcuna necessità di arroccare adesso, o per farlo doveva aspettare che prima arroccasse il B. L'arroccamento spesso è pericoloso perchè può offrire all'avversario occasione di un attacco immediato contro il Re arroccato, come in questo caso.

8. g2 — g4.

Ora questa spinta, che sarebbe stata precoce al quarto tratto, è buona, perchè inizia un attacco contro l'arroccamento avversario, che si dimostra lusinghiero.

8. . . , Ah5 — g6
9. Cf3 — h4 c7 — c6

Qualche cosa meglio di questo tratto era 9.... d6 — d5; col seguito 10. e4 × d5, Cf6 × d5; 11. Ch4 × g6, h7 × g6; 12. Dd1 — b3, Cd5 × e3 (oppure Cb6; 13. Cd2) 13. f2 × e3, Ae7 — h4†; 14. Re1 — e2, b7 — b6; 15. Ac4 — d5, c7 — c6; 16. Ad5 — e4 ecc. con miglior giuoco pel Bianco. Il Nero deve impedire l'avanzamento del PTR bianco, e la conseguente apertura della linea alla TR.

10. Ch4 × g6 h7 × g6

Digitized by Google

11. h3 — h4 b7 — b5
12. Ac4 — b3 a7 — a5

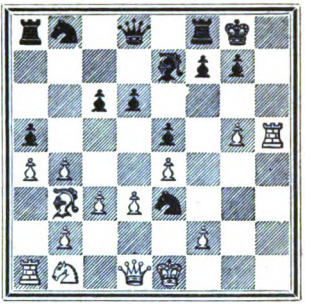
Questo contro attacco di fianco costa molto tempo e a nulla conduce.

13. a2 — a4 b5 — b4
14. h4 — h5

Ora il B. apre la fila alla sua TR, nè il N. può impedirglielo.

14. . . , g6 × h5
15. g4 — g5! Cf6 — g4
16. Th1 × h5 Cg4 × e3

Posiz. dopo il tr. 16° del Nero.



17. Th5 — h8 †. Dopo questo bel sacrifizio il matto è forzato al più in 5 tratti.

IV Partita.

Controgambitto Greco.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	8. Dh3 × h8	Cf6 — g4
2. Cg1 — f3	f7 — f5	9. d2 — d3	Cg4 — f2 †
3. Cf3 × e5	Dd8 — e7	10. Rd1 — d2	De3 — g4
4. Dd1 — h5 †	g7 — g6	11. Th1 — g1	Dg4 — d1 †
5. Ce5 × g6	De7 × e4 †	12. Rd2 — e3	Cf2 — g4 †
6. Re1 — d1	Cg8 — f6	13. Re3 — d4	Dd1 × c1
7. Dh5 — h3	h7 × g6	e il Nero vince.	

Partita interessante, ma scorretta. Ancora più scorrette sono alcune varianti che di essa dà l'autore. Il secondo tratto del Nero costituisce il Controgambitto Greco nell'Apertura di Cavallo, essendovene uno anche nell'Apertura di Alfiere; ma l'uno e l'altro sono d'invenzione di Giovanni Leonardo detto il Puttino e si trovano nei manoscritti del Polerio.

Digitized by Google

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 f7 — f5

Controgambitto arrischiato, come sempre la spinta del PAR sottomano. Con questo tratto il Nero intende sacrificare un ped. per acquistare l'attacco, se il B. lo prende e lo difende. Siccome questo genere di giuochi richiedono uno sforzo, uno spreco di attività, e sono contro l'indole naturale del giuoco perchè chi giuoca sottomano deve naturalmente difendersi, — almeno sul principio — così teoricamente riescono sempre svantaggiosi per chi li tenta.

3. Cf3 × e5 !

La giusta risposta. Accettare un gambitto offerto sottomano è quasi sempre svantaggioso, perchè si viene a secondare l' obbiettivo del secondo giuocatore, e non si avvantaggia dello sforzo cui egli dovette andare incontro per tentare di snaturare il corso ordinario del giuoco. Volendo riportare tutti i giuochi dell' autore siamo obbligati di riportare qui la variante ch' egli dà col tratto 3. e4 × f5, — ma questa variante è così scorretta e di così poco interesse che il suo libro avrebbe più guadagnato se l'avesse omessa. Ci compenseremo riportando anche, studiata, una variante di Polerio.

Variante di Greco.

3. e4 × f5 ? e5 — e4

Migliore pel Nero sarebbe 3.... d6. Per esempio 3...., d6; 4. d4, e4; 5. De2, De7; 6. Cg5, Cf6; 7. g4, h5; 8. Ah3, h × g; 9. A × g4, g6; 10. Ce6, g × f; 11. C × f8, R × f8; e l'AR bianco è perduto.

4. Cf3 — e5. Cg8 — f6

5. g2 — g4. Il volere sostenere il ped. guadagnato è un errore, — si scompagina il proprio giuoco e non si ottiene lo scopo. Meglio valeva 5. Ae2, minacciando Ah5 †; dove il N. non ha migliore risposta di 5.... h5 !

5. . . . . , d7 — d6

6. Ce5 — c4, Se invece 6. g5 segue 6.... d × e; 7. g × f; D × f6; 8. Dh5 ‡, g6; 9. f × g, h × g, con migliore giuoco assai

6. . . . , h7 — h6 ?

Digitized by Google

Debole. Doveva giuocare 6. . . . , h5; 7. g5, Cd5 ecc.

7. Af1 — g2 d6 — d5
8. Cc4 — e3. Pure un debole tratto. Doveva giuocare 8. Ce5, ed eventualmente poi Cg6.

8. . . . , d5 — d4
9. Ce3 — c4 b7 — b5
10. Cc4 — a3 ? Ora poi era indispensabile Ce5. Così questo Cav. è del tutto fuori di giuoco.

10. . . . , a7 — a6
11. d2 — d3 Ac8 — b7
12. d3 × e4 Cf6 × e4
13. Cb1 — d2 Af8 — b4
14. c2 — c3. Per quanto pericoloso, l'arroccamento era preferibile a questo pessimo tratto.

14. . . . , d4 × c3
15. Cd2 × e4 ? c3 × b2 †
16. Ac1 — d2 Ab4 × d2 †
17. Ce4 × d2 Ab7 × g2
18. Th1 — g1 b2 × a1D
19. Dd1 × a1 Arrocca !
20. Tg1 × g2 Dd8 — e7 †
21. Re1 — f1 De8 × a3

e il Nero vince.

VARIANTE DI POLERIO.

3. Af1 — c4. Questo è anche un buon tratto, ma teoricamente è ritenuto meno energico di 3. C × e5.

3. . . . , f5 × e4

Polerio considera anche 3...., Cf6; 4. C × e5, De7; 5. d4, d6; 6. C × f7, d5, ritenendo che il vantaggio sia del Nero che perde una Torre ma guadagna due pezzi; senonchè invece il vantaggio è del Bianco così: 7. C × h8, d × c; 8. e5, Ce4; 9. Dh5 -, g6; 10. C × g6, h × g; 11. D × g6 † avendo una Torre e tre forti pedoni per due pezzi.

4. Cf3 × e5 d7 — d5 !

Un apparente controattacco di qualche efficacia il Nero ha con: 4.... Dg5; 5. Cf7 ! (5. Af7 † ?, Re7; 6. d4, D × g2; 7. Tf1, d5; 8. A × g8, T × g8; 9. Cc4, D × h2; 10. Ag5 †, Rf7 con vantaggio D × g2; 6. Tf1, d5; 7. A × d5 ? (meglio è 7. C × h8, d × c; 8. Dh5 †, g6; 9. D × h7 ecc. Meglio pel Bianco Ah3; 8. De2, Cf6; 9. Ac4!, Cc6; 10. C × h8, Cd4; 11. Ab5 †, c6; 12. Dc4, c × b; 13. Df7 -, Rd8; 14. D × f8 †, Rd7, 15. Df7 †, Rd6 e vince.

5. Dd1 — h5 † g7 — g6
6. Ce5 × g6 Cg8 — f6

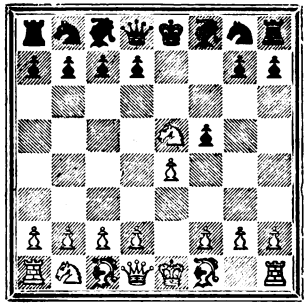
Anche 6.... h × g può venire arrischiato, ma il B. prende tranquillamente la Torre e dopo 7.... Rf7 ritira l'Alf. e resta in vantaggio.

7. Dh5 — e5 †, Af8 — e7
8. Cg6 × e7 ! Dd8 × e7
9. De5 × e7 † Re8 × e7
10. Ac4 — e2 Cb8 — c6

e sebbene il Nero abbia un ped. di meno il suo giuoco è assai più sviluppato e non deve mancargli nel seguito l'occasione almeno di pattare. Questa variante di Polerio, data l'inferiorità del tratto 2. . . . f7 — f5, rappresenta i tratti migliori delle due parti.

Digitized by Google

Posiz. dopo il tr. 3° del Bianco.



3. . . . , Dd8 — e7

Può giuocare anche 3.... Dd8—f6 non accennato dal Greco, ma bensì contemplata nei manoscritti di Polerio colla continuazione: 4. d2 — d4, d7 — d6; 5. Ce5 — c4, f5 × e4; 6. Cb1 — c3. Questa variante, qui lasciata dal Polerio, venne studiata profondamente da quattro maestri berlinesi, i quali conclusero pel vantaggio assoluto del Bianco. Però tra tutte le analisi di quelle brave persone non troviamo la risposta 6.... Df6—e6 che ci sembra la migliore di tutte, nè in alcuna edizione del *Handbuch* che le riportò vi si fa cenno!

La migliore difesa del Nero in ogni caso non deve rintracciarsi in una mossa di Donna, — bensì nell' uscita del CD che attacca immediatamente il CR bianco così bene appostato. Vedasi per esempio la seguente variante: 4.... Cb8 — c6; 4. Dd1 — h5 † (meglio sarebbe 4. d4) g7 — g6; 5. Cc5 × g6, Cg8 — f6; 6. Dh5 — h3, (oppure 6. Dh4, Tg8; 7. C × f8, Tg4; 8. Dh6, T × e4 †, 9. Rd1!, Cg4; 10. Dh5 †, Rf8; 11. D × f5 †, Rg7; con vantaggio) Tg8!; 7. Cg6 × f8, Dd8 — e7; 8. Cf8 × h7, Cf6 × e4; 9. Dh3 — e3, d7 — d5; 10. d2 — d3, f5 — f4; 11. De3 × f4, Cc6 — d4; 12. Re1 — d1, Tg8 × g2; 13. Af1 × g2, Ac8 — g4 †; 14. f2 — f3, Ce4 — f2 †; 15. Rd1 — d2, De7 — e2 †; 16. Rd2 — c3, De7 × c2; 17. Rc3 × d4, c7 — c5 †; 18. Rd4 × d5, Arrocca TD † e vince.

4. Dd1 — h5 † g7 — g6
5. Ce5 × g6 De7 × e4
6. Re1 — d1. Questo tratto è un errore che costa la partita.

Il tratto giusto è 6. Af1 — e2. Allora segue 6. . . . , Cg8 — f6; 7. Dh5 — h3! (se 7. Dh4 segue 7.... D × g2; 8. C × h8, D × h1 †, 9. Af1, De4 † e poi guadagna il CR;

Digitized by Google

— e se invece 7. Dg5 il N. non può giuocare come insegnano l'*Handbuch* ed altri libri 7.... Tg8 perchè perderebbe il giuoco contro 8. Cc3, Dc6; 9. De3 †, Rd8; 10. Ce5 ecc., ma invece giuochi 7.... h × g; 8. D × f6, D × g2, e il B. non ha di meglio che pattare con 9. De5 †, Rd8!, 10. Df6 †, Rd8, 11. De5 †, scacco continuo) h7 × g6 (per conservare l'attacco; se invece 7.... Tg8 segue 8. Cc3, e poi Cf4) 8. Dh3 × h8, De4 × g2; 9. Th1 — f1, Re8 — f7; 10. Dh8 — h4 e il Bianco resta in vantaggio.

6. . . . , Cg8 — f6
7. Dh5 — h3 ?

Molto più elegante è qui la continuazione che si trova in Polerio colla difesa migliore: 7. Dh5 — h4! e col seguito 7.... Cf6 — g4! (se subito 8.... h × g? seguirebbe 9. D × f6 e il B. vince) 8. d2 — d3, (se 8. f3 segue egualmente 8...., h × g; — e se 8. C × h8 allora 8. . . . Ce3 †) h7 × g6!; 9. Dh4 × h8, Cg4 × f2 †; 10. Rd1 — d2, De4 — g4!; 11. Dh8 — e5 †, Re8 — f7; 12. Af1 — e2, Dg4 — g5 †; 13. Rd2 — c3, Dg5 — h4! e vince, minacciando il matto in *b4* e la presa della Torre.

7. . . . h7 × g6

Anche con Cf6 — g4 subito, si vinceva, — e più semplicemente.

8. Dh3 × h8 Cf6 — g4
9. d2 — d3 Cg4 × f2 †
10. Rd1 — d2 De4 — g4
11. Th1 — g1. La posizione è identica a quella della variante di Polerio che abbiamo data in nota al tratto settimo del Bianco. Se invece 11. Dh8 — e5 †, Re8 — f7; 12. De5 — d5 †, Rf7 — g7; 13. Dd5 — e5 †, Rg7 — h7; 14. Th1 — g1 segue egualmente 14.... Dg4 — d1 † ecc.

11. . . . , Dg4 — d1 †
12. Rd2 — e3. Se Rd2 — c3 il N. prendeva subito l'AD.

12. . . . , Cf2 — g4 †
13. Re3 — d4 Dd1 × c1
e il Nero vince.

Digitized by Google

V Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	7. Te1 × e5†	Re7 × f7
2. Cg1 — f3	Dd8 — f6	8. d2 — d4	Df4 — f6
3. Af1 — c4	Df6 — g6	9. Cf3 — g5†	Rf7 — g6
4. Arrocca	Dg6 × e4	10. Dd1 — d3†	Rg6 — h6
5. Ac4 — f7†	Re8 — e7	11. Cg5 — f7	Matto.
6. Tf1 — e1	De4 — f4		

Partitina elegante ma elementare. Buona dimostrazione degli inconvenienti d'un giuoco in cui si metta troppo presto in azione la Donna.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 Dd8 — f6

La Donna non deve uscire troppo presto nell'apertura, la quale viene riservata allo scioglimento dei pezzi minori. Non deve mettersi a difesa di pezzi e tanto peggio di pedoni, perchè questo ufficio può prestarsi assai bene dai pedoni e dai pezzi, ed è la Donna destinata a più alta missione che sia quella della difesa. Nè deve attaccare troppo presto i pezzi e i pedoni avversari perchè la loro presa non può che crearle imbarazzi, e prestarsi allo scioglimento dei pezzi avversari che entreranno in giuoco attaccandola da tutti i lati. In questo caso la Donna esce appunto non per difendere il PR, ma per portarsi ad attaccare il PR avversario. È una linea di giuoco sbagliata perchè se non vi fossero altri inconvenienti, essa deve impiegare tre movimenti per conseguire questo scopo, coi quali invece il Nero avrebbe potuto sciogliere tre pezzi.

3. Af1 — c4.

Digitized by Google

Il Polerio nei suoi manoscritti spesso ha l'intuizione dei tratti migliori. Qui egli dà il tratto 3. Cb1 — c3, che infatti è preferibile alla mossa del testo. Dopo 3. Cb1 — c3, c7 — c6; 4. d2 — d4, e5 × d4; 5. e4 — e5, Df6 — g6; 6. Dd1 × d4, d7 — d5; 7. Af1 ÷ e2, Dg6 × g2; 8. Th1 — g1, Dg2 — h3; 9. Tg1 — g3, ecc. il Bianco ha una tale superiorità nello scioglimento dei suoi pezzi che ad onta abbia un pedone di meno tiene giuoco da vincere.

3. . . . , Df6 — g6

Chi giuoca sottomano prima di pensare ad attaccare i pezzi e pedoni avversari, deve difendere e rafforzare i propri, e in generale ben disporre il proprio giuoco. Con questa regola presente riesce chiaro che questo tratto d'attacco non è buono. Doveva giuocare 3...., Cb8 — c6 o anche 3...., Af8 — c5.

4. Arrocca Dg6 × e4

Se il tratto precedente del Nero era non buono, questo è pessimo, perchè apre la linea di Re alla Torre avversaria, e quello che è peggio mette nella stessa linea aperta il Re e la Donna, ciò che come abbiamo detto ancora costituisce una delle peggiori posizioni. Qui ancora il tratto 4...., Cb8 — C6 era da giuocarsi.

5. Ac4 × f7 †.

Avrebbe potuto anche giuocare subito 5. Cf3 × e5, ma il tratto del testo è più decisivo. L'Alfiere non può venir preso perchè si perderebbe subito la Donna collo scacco doppio di Cav.

5. . . . , Re8 — e7.

Se invece Re8 — d8 segue 6. Cf3 × e5, d7 — d6 (il Cav. non si può prendere perchè dopo 7. Te1, si perde la Donna o il Re viene matto; se invece 6...., Cf6 allora segue: 7. Te1, Df5; 8. Ag6, De6 !; 9. Cf7 † e vince) 7. Tf1 — e1, De4 — f5; 8, Ce5 — c6 †, Cb8 × c6; 9. Te1 — e8 †, Rd8 — d7; 10. Te8 × f8 (meglio che guadagnare la Donna, che costerebbe troppo cara) Rd7 — e8; 11. Tf8 × g8 ed ha guadagnato un pezzo.

6. Tf1 — e1 De4 — f4!

7. Te1 × e5 †. Per lo più quando si può prendere con vari pezzi giova prendere con

Digitized by Google

quel pezzo che senza dare scacco immediatamente ne minaccia uno di scoperta. In questo caso 7. Cf3 × e5 sarebbe il tratto indicato ma la posizione del Nero è già così compromessa che anche il tratto del testo vince forzatamente.

7. . . . , Re7 × f7

Se 7...., Rf6 la Donna è perduta in due mosse (8. d4 e poi 9. h3); e se invece 7...., Re7 — d6 segue 8. Te5 d5 †, Rd6 — e7 (oppure Rc6; 9. Cd4 †, Rb6; 10. Tb6 †, Ra6; 11. De2 e la Donna nera è guadagnata perchè non può evitare l'offesa successiva della Torre collo scacco di scoperta) 9. Dd1 — e1 †, Re7 × f7; 10. d2 — d4, Df4 — f6; 11. Cf3 — g5 †, Rf7 — g6; 12. De1 — e8 †, Rg6 — h6; 13. Cg5 — f7 †, Rh6 — g6; 14. Cf7 × h8 Matto.

8. d2 — d4 Df4 — f6
9. Cf3 — g5 † Rf7 — g6
10. Dd1 — d3 † Rg6 — h5
11. g2 — g4 † Rh5 — h6
12. Cg5 — f7. Matto.

VI Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	8. h2 — h4	h7 — h5
2. Cg1 — f3	f7 — f6	9. Ad5 × b7	Ac8 × b7
3. Cf3 × e5	f6 × e5	10. De5 — f5 †	Rg6 — h6
4. Dd1 — h5 †	Re8 — e7	11. d2 — d4 †	g7 — g5
5. Dh5 × e5 †	Re7 — f7	12. Ac1 — g5 †	Dd8 × g5
6. Af1 — c4 †	d7 — d5	13. h4 × g5 †	Rh6 — g7
7. Ac4 × d5 †	Rf7 — g6	14. Df5 — e5 † e vince.	

Partita di stile troppo antico e troppo nota per meritare molta considerazione. È una variante del famoso Gomitto (Gambitto) di Damiano, del quale havvi esempio anche in Lucena. Teoricamente non ha alcuna importanza, tranne quella di essere una buona dimostrazione degli inconvenienti della spinta precoce del PAR.

Digitized by Google

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cg1 — f3 f7 — f6

Questo tratto è cattivo, per molte ragioni. In primo luogo perchè è pericoloso nei primi tratti per chi giuoca sottomano di muovere il PAR che è una difesa naturale del Re. In secondo luogo perchè ostruisce l'uscita naturale del CR, occupando la casa che dovrebbe occupare esso Cav. E finalmente perchè è un tratto senza scopo, cioè ha un obbiettivo (quello di difendere il PR) che non si può conseguire come si vedrà. Il PR è difeso naturalmente finchè resta indifeso il PR bianco e infatti se dopo 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Cg1 — f3 il Nero non facesse alcuna mossa e il Bianco continuasse con 3. Cf3 × e5, il Nero riguadagnerebbe il pedone perduto con 3..., Dd8 — e7; 4. d2 — d4, d7 — d6 ecc. Difendendo quindi il PR con f7 — f6 si giuoca un tratto inutile, perchè dopo 3. Cf3 × e5 non si può rispondere 3...., f6 × e5 senza perdere la partita.

Dietro a queste considerazioni si capisce facilmente come sarebbe cattivo difendere il PR anche con 2...., Af8 — d6, tratto che si trova in Polerio, perchè sebbene questo tratto rappresenti lo scioglimento di un pezzo, ciò che è sempre un vantaggio, questo vantaggio è annullato dall'ostruzione che il collocamento dell'Alf. porta alla spinta del PD, spinta che deve sempre farsi al più presto perchè apre l'uscita all'AD. Per esempio 2...., Af8 — d6; 3. Af1 — c4, Cg8 — f6; 4. d2 — d4, Cb8 — c6 (con 4...., e × d, oppure con 4...., C × e4 il Nero perde un pezzo) 5. d4 × e5, Ad6 × e5 (se C × e5 segue 6. C × e5, A × e5; 7. f4, C × e4; 8. Dh5 ecc.) 6. Cf3 — g5, Arrocca; 7. f2 — f4, Ae5 — d4 (se 7...., h6 allora 8. h4) 8. e4 — e5, Dd8 — e7; 9. Re1 — f1, Cf6 — e8; 10. Dd1 — h5, h7 — h6; 11. h2 — h4, d7 — d5 (necessario per impedire Dh5 — g6) 12. Ac4 × d5, Ac8 — e6 (se 12...., Af5 allora 16. Ca3 !) 13. Cg5 ×

Digitized by Google

e6, f7 × e6; 14. Ad5 × c6, b7 × c6; 15. Rf1 — e1 e il Bianco oltre che un pedone di più ha una posizione migliore.

3. Cf3 × e5 f6 × e5

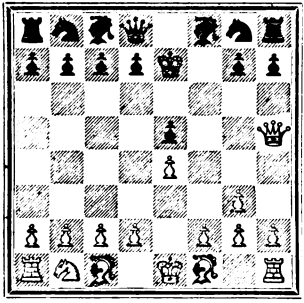
Il vero errore del Nero consiste nel prendere il Cav. La presa del Cav. rende micidiale il successivo scacco della Donna bianca, ed ecco quindi dimostrata l'inutilità del tratto f7 — f6. Ora il Nero doveva giuocare 3...., Dd8 — e7 e riprendeva il suo pedone con una posizione alquanto inferiore ma non senza difesa. Lo scacco della Donna bianca in h5 dopo 3...., Dd8 — e7 sarebbe cattivo perchè il Nero risponde 4...., g7 — g6 e guadagna un pezzo.

4. Dd1 — h5 † Re8 — e7

Anche adesso il Nero giuoca il suo tratto peggiore. Più corretta è la variante che si trova in Polerio: 4...., g7 — g6 !; 5. Dh5 × e5 †, Dd8 — e7; 6. De5 × h8, Cg8 — f6 (per tenere rinchiusa la Donna; sarebbe cattivo 6...., D × e4 †, Rd1, d5 !: 8. Ab5 † !, Rd8; 9. Te1, Ag4 †; 10. f3 e vince) 7. d2 — d3 (oppure anche 7. d4 !, D × e4 †; 8. Ae3, Cg4; 9. Cc3, D × c2 ?; 10. Cd5, C × e3; 11. De5 †, Rd8; 12. Dg5 †, Re8; 13. D × e3 †, Rd8; 14. Tc1, e vince) d7 — d6; 8. Ac1 — g5, (migliore di 8. Ah6, Cb — d7; 9. A × f8, C × f8; 10. Cc3, c6; 11. Ae2, b6; 12. Arrocca, Ab7 e la Donna bianca è in pericolo) Cb8 — d7; 9. Cb1 — c3, c7 — c6; 10. Af1 — e2 ! (lo studioso può notare qui quanto sia facile in posizioni così delicate perdere per un tratto debole una partita vinta; per esempio vedasi questa diversa continuazione di Cozio 10. A × f6, C × f6; 11. f4, Rf7; 11. e5, d × e ?; 12. f × e ? Ag7 e vince. Al tratto 11° il Nero doveva giuocare subito Ag7 ! perchè avendo giuocato d × e il Bianco poteva rispondere con 12. Ce4 ! e salvava la Donna) Re8 — f7; 11. Arrocca TR, Af8 — g7; 12. Dh8 × h7, Cf6 × h7; 13. Ag5 × e7, Rf7 × e7 e restando il giuoco di questa maniera il Bianco potrà più presto vincere che perdere ! Così Polerio, ma i due giuochi stanno pressochè eguali avendo il Bianco una Torre e due pedoni per due pezzi minori, ciò che si stima di pari valore.

Digitized by Google

Posiz. dopo il tr. 4° del Nero.



5. Dh5 × e5 † Re7 — f7
6. Af1 — c4 † d7 — d5

Il Nero sacrifica questo pedone per aprire l'uscita all'AD ed avere così un altro pezzo a difesa. Peggio sarebbe 6..., Rf7 — g6; 7. De5 — f5 †, Rg6 — h6; 8. d2 — d4 †, g7 — g5; 9. h2 — h4, d7 — d5; 10. Df5 — f7 e il matto h4 × g5 è inevitabile.

7. Ac4 × d5 † Rf7 — g6
8. h2 — h4 h7 — h5

L'autore considera due altre difese:

Cioè *Prima:* 8...., Dd8 — f6; 9. De6 — e8 †, Rg6 — h6; 10. d2 — d4 †, g7 — g5; 11. h4 × g5 † e vince; — *Seconda:* 8...., Af8 — d6, 9. h4 — h5 †, Rg6 — h6; 10. d2 — d3 †, g7 — g5; De5 × h8 (più pronto sarebbe 11. h × g *en passant* e matto in altri due tratti) c7 — c6; 12. Ad5 × g8, Dd8 — e7; 13. Ag8 × h7, De7 × h7; 14. Dh8 — f6 † poi matto.

Se invece 8...., Af8 — e7 il Bianco può sempre conseguire il vantaggio, ma non colla facilità delle altre varianti. Per esempio: 8...., Af8 — e7; 9. h4 — h5 †, Rg6 — h6; 10. d2 — d4 †, Ae7 — g5; 11. f2 — f4, Ag5 — f6; 12. f4 — f5 †, Af6 — g5 ecc.; oppure 8..., Af6 — e7; 9. Ad5 × b7, Ae7 — f6; 10. De5 — b5, Ac8 × b7; 11. Db5 × b7, Cb8 — d7 ecc. in ogni caso con una partita difendibile pel Nero.

La migliore continuazione dopo 8...., Af8 — e7 sarebbe però 9. De5 — g3 †, Rg6 — h5 (oppure 9...., Rh6; 10. d4 †, g5; 11. h × g †, Rg7, 12. De5 †, ecc.) 10. Dg3 — f3 †, Ac8 — g4 !; 11. Df3 — f7 †, g7 — g6; 13. f2 — f3 e vince.

9. Ad5 × b7, Ac8 × b7.

Era meglio prima giuocare 9...., Af8 — d6, cui avrebbe seguìto 10. De5 — a5, Ac8 × b7; 11. Da5 — f5 † e vince egualmente.

Digitized by Google

10. De5 — f5 † Rg6 — h6
11. d2 — d4 † g7 — g5
12. Ac1 × g5 † Dd8 × g5
13. h4 × g5 † Rh6 — g7
14. Df5 — e5 †. Se invece fosse stato giuocato al tratto nono Af8 — d6 ora il Bianco continuerebbe con g5 — g6.

14. . . . , Rg7 — f7
15. De5 × h8 e vince.

VII Partita.

Partita Ruy Lopez.

Bianco.	Nero.	Bianco.	Nero.
1. e2 — e4	e7 — e5	9. d2 — d3	f5 × e4
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	10. d3 × e4	Cg8 — f6
3. Af1 — b5	Af8 — c5	11. Dd1 — e2	Ac8 — g4
4. Ab5 × c6	d7 × c6	12. De2 — c4	Arrocca TD
5. Cf3 × e5	Ac5 × f2 †	13. h2 — h3	Td8 — d4
6. Re1 × f2	Dd8 — d4 †	14. Dc4 — b3	De5 — g3 †
7. Rf2 — e1	Dd4 × e5	15. Re1 — f1	Cf6 × e4 e
8. Cb1 — c3	f7 — f5	il Nero vince.	

Questa partita non si trova in Greco, — ne havvi esempio nei suoi giuochi del famoso attacco di Ruy Lopez. L'abbiamo riportata dai manoscritti del Polerio, dove si trova, perchè non priva di interesse e principalmente a dimostrazione dello stato della teoria nel XVI secolo intorno ad una apertura che oggidì è la più usata nel giuoco pratico di tutti i paesi.

La partita Spagnuola o Ruy Lopez, come voglia chiamarsi, da trent' anni circa viene dalla maggior parte dei teorici e dei giuocatori considerata come la più solida di tutte. La ragione principale della preferenza che si vuole dare a questo impianto di giuoco sta precisamente nella generale affermazione che con questo il primo giuocatore possa a lungo conservare il vantaggio del tratto senza bisogno di ulteriori sacrifici, e che la partita che ne segue

Digitized by Google

sia sufficientemente vivace e svariata per allettare la maggioranza dei giuocatori ad arrestarsi su questo campo piuttostochè cercare in altri dei vantaggi meno sicuri.

Egli è certo che non si può negare sino a un certo punto l'esattezza di questa affermazione. L'apertura Ruy Lopez è una apertura solidissima; passi anche per la sua vivacità, la quale noi del resto mettiamo qualche poco in dubbio; non è però il caso di fare di questa sola apertura il perno del giuoco degli scacchi.

Al giuoco degli scacchi quello che importa principalmente è il giuocare bene. La scelta dell'Apertura, purchè questa non sia assolutamente condannata dalla teoria, è indifferente. In qualunque apertura, la partita Spagnuola compresa, la teoria insegna al secondo giuocatore come possa ottenere l'eguaglianza del giuoco. Per vincere quindi, bisogna giuocare meglio dell'avversario, e questo si può ottenere nel corso della partita tanto con una Ruy Lopez come con altra apertura.

La generale preferenza che si suol dare oggi alla partita Spagnuola, è questione di moda e nulla più. Verrà un giorno in cui questa Apertura sarà probabilmente messa al disotto di qualche altra, intanto dobbiamo riguardarla come la pietra angolare del cosidetto giuoco serio. Ciò abbia presente il principiante per quel giorno che non lo sarà più.

Allora avrà bisogno di uno studio profondo intorno a tutte le sue varianti, anche secondarie. Per ora in questo libro, saranno sufficienti i pochi cenni che seguono, e l'analisi della Partita suesposta.

Dopo i tratti 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6; 3. Af1 — b5, sorge una questione teorica importantissima sulla scelta della migliore risposta del Nero. Lasciando da parte tutte le molte difese di cui può disporre il Nero, due sole si possono ritenere come soddisfacenti 3...., a7 — a6 e 3...., Cg8 — f6. La difesa del testo vuolsi inferiore.

La difesa 3...., a7 — a6 di cui il primo ad accennare la bontà fu il nostro modenese Ercole del Rio, si manifesta a prima vista come eccellente qualora si consideri che con

Digitized by Google

quella il Nero si mette subito in condizione di coprire colla spinta del PCD due passi, l'azione dell'Alf. bianco contro il CD nero.

Il Bianco col tratto 3. Af1 — b5 più che mirare a un vantaggio materiale colla presa CR × P dopo A × C, tende con più probabilità di successo a conseguire un vantaggio di posizione prendendo in seguito il Cav. coll'Alf. appena il PD nero sia mosso, e doppiando così all'avversario un pedone in condizione sfavorevole. Colla Difesa 3...., a7 — a6 il Nero ripara completamente a questa minaccia dell'avversario, perchè prima di muovere il PD, coglierà bene l'occasione di spingere due passi sopra l'Alf. il PCD; ed avrà così libero il suo Cavallo. E ciò farà senza preoccuparsi troppo della spinta a2 — a4 che a un momento opportuno farà certamente il Bianco tentando indebolire tutti i pedoni avversari del lato di Donna, giacchè, questa che una volta formava la principale obbiezione contro la difesa 3...., a7 a6 cogli ultimi studi fu riconosciuta innocua.

La difesa 3...., Cg8 — f6 invece, non curando il doppio attacco del Bianco, tende a controminarlo con una diversione dal lato di Re. È una buona difesa, una difesa che sinora non si è potuto demolire, una difesa che ha ancora i suoi fautori, la quale spesso sa anche offrire delle buone risorse al secondo giuocatore, ma che non ripara all'inconveniente inevitabile della doppiatura dei pedoni neri nel lato di Donna; ciò che secondo noi costituisce un piccolo svantaggio, forse non sufficiente per pesare sulle sorti della Partita, ma sempre uno svantaggio.

In altri libri abbiamo trattato colla massima profondità l'analisi di questa apertura, ed a quelli rimandiamo lo studioso che voglia rendersene familiare.

Analisi.

1. e2 — e4	e7 — e5	Abbiamo osservato ancora
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6	che l'attaccare col proprio
3. Af1 — b5.		Alf. un Cav. avversario ap-

Digitized by Google

pena uscito in giuoco è pericoloso per chi muova sottomano, ma non così per chi ha il tratto. Il Bianco attacca il CD, non tanto per prenderlo e guadagnare il PR — ciò che non è conseguibile, — quanto per giovarsi di questo attacco in eventuali combinazioni successive. Lo spagnuolo Ruy Lopez lasciò il suo nome a questo attacco, ma si trova anche in Lucena.

3. . . . , Af8 — c5.

Qualunque altra difesa inceppa l'uscita naturale dell'AR. Eppure questa, dove l'Alf. esce subito per non aver fastidi avvenire, è condannata dalla moderna teoria! Ruy Lopez la dà come la migliore ed anche al tempo di P. Morphy questa era l'opinione dei più. Oggi vi si vuole riscontrare se non altro l'inconveniente di permettere al Bianco di stabilirsi solidamente nel centro coi suoi pedoni.

4. Ab5 × c6 ?

Con questo cambio il Bianco perde ogni vantaggio, specialmente se fatto coll'intenzione di prendere poi il PR; — l'uscita dell'AR nero al terzo tratto diventa così eccellente. La giusta continuazione è 4. c2 — c3 che troviamo anche nell'antico trattato di Ruy Lopez col seguito 4...., d7 — d6; (anche 4...., Cg8 — e7; 5. d4, e × d; 6. c × d, Ab4 †; 7. Cc3, d5; 8. e5, Ag4 ecc. è dato in Ruy Lopez. In Lolli invece troviamo 4...., Df6, difesa raccomandata pure oggi da qualche teorico. Preferibile però è 4...., Cf6; 5. d4, Ab6 ! ecc.) 5. d2 — d4, e5 × d4; 6. c3 × d4, Ac5 — b4 †; 7. Cb1 — c3, Ac8 — d7; 8. Ac1 — g5, Cg8 — f6; 9. Dd1 — d3, Dd8 — e7; 10. Cf3 — d2, Ab4 × c3; 11. b2 × c3, e il Bianco sta molto meglio, e (continua Lopez) *de aqui se manifesta no ser tan bueno el guardar el peon del Rey con el Cavallo de la Dama, come incautamente entendio Damian per no aver advertido el lance del Arfil del Rey contrario sobre el Cavallo !*

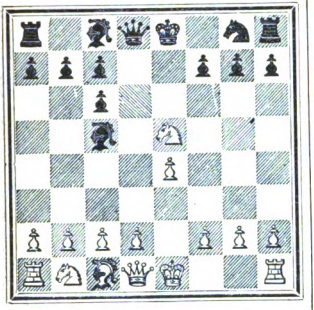
4. . . . , d7 × c6
5. Cf3 × e5 ?

Inutile prendere un pedone quando il guadagno fatto non

Digitized by Google

si può sostenere; inutile e dannoso poi se oltre alla perdita del fatto acquisto ciò offre occasione all'avversario di ottenere un controattacco. Il tratto giusto era 5. d2 — d3.

Posiz. dopo il tr. 5° del Bianco.



5. . . . , Ac5 × f2 †

Anche subito 5...., Dd8 — d4 poteva giuocarsi dove se 6. Ce5 — g4 segue Dd4 × e4 †; 7. Cg4 — e3 !, Ac5 × e3; 8. d2 × e3, De4 × g2 ecc.; e se 6. Ce5 — d3 segue Dd4 × e4 †; 7. Dd1 — e2 !, De4 × e2 †; Re1 × e2, Ac5 — b6 ecc.

6. Re1 × f2 Dd8 — d4 †
7. Rf2 — e1 Dd4 × e5
8. d2 — d3 f7 — f5
9. Cb1 — c3.

Migliore continuazione troviamo nell'antico manoscritto di Gottinga (1490): 9. Dd1 — e2 !, Cg8 — f6; 10. e4 × f5, De5 × e2 †; 11. Re1 × e2, Ac8 × f5. Parità.

9. . . . . f5 × e4
10. d3 × e4 Cg8 — f6
11. Dd1 — e2 Ac8 — g4
12. De2 — c4 Arrocca TD
13. h2 — h3. Un tratto debole, al quale naturalmente si abbandonano spesso i principianti. Nella posizione esposta in cui si trova il Re bianco la prima preoccupazione doveva essere quella di metterlo al sicuro. Il tratto del testo è una perdita di tempo. Il Nero non si cura del pezzo attaccato e spinge l'attacco. Meglio era 13. Arrocca, (e se 13...., Td4 allora 14. Af4, T × c4; 15. A × e5, C × e4; 16. Tf7 ecc.).

13. . . . , Td8 — d4

Un tratto di molta apparenza ma poco buono. Meglio era 13...., Ag4 — f5.

14. Dc4 — b3 ?

In posizioni così delicate dove una piccola perdita di tempo è sufficiente per far perdere inevitabilmente una partita, il giuocatore avveduto deve ben guardare prima di risolversi a giuocare un

Digitized by Google

tratto così timido. Meno peggio era 14. Dc4 — f7 ?, dove il Nero poteva cadere nella trappola 14...., Cf6 × e4 ? 15. Ac1 — f4 e vince (la giusta risposta era 14...., Ah5 e vince); — ma il Bianco aveva un buon tratto sottomano che salvava ogni cosa ed era 14. Ac1 — f4 !

14. . . . , De5 — g3 +
15. Re1 — f1 Cf6 × e4
e vince evidentemente.

APPENDICE I

Le Aperture dal Greco non contemplate per essere d'invenzione più o meno moderna, le quali dovrebbero trovare posto in questo primo Capitolo sono quelle che dànno origine alle seguenti Partite:

1. *Gambitto Evans.*
2. *Gambitto Scozzese.*
3. *Partita Ponziani.*
4. *Partita dei due Cavalli.*

Le passeremo ora in rassegna assai brevemente.

§ 1. Gambitto Evans.

Dopo i primi tre tratti del Giuoco Piano: 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6; 3. Af1 — c4, Af8 — c5; da un inglese (il capitano Evans) fu proposta la continuazione 4. b2 — b4; specie di gambitto, colla quale il primo giuocatore sagrifica un pedone per rafforzare l'attacco. La trovata fece fortuna, ed il Gambitto Evans divenne la partita favorita di tutti i giuocatori sino a qualche decina d'anni or sono, dove cedette il suo posto alla partita Ruy Lopez.

Digitized by Google

L'attacco infatti, che segue dal sacrificio del pedone del CD è così violento, così ricco di risorse, così prolungato, e la difesa riesce così difficile, così incerta, così pericolosa che a giudizio dei più la perdita materiale viene abbondantemente compensata dal vantaggio di posizione, e ne segue naturalmente per la difesa il consiglio accettabilissimo di non cimentarsi in una lotta così aspra e così aleatoria, e di giuocare invece al quarto tratto 4...., Ac5 — b6 piuttosto che accettare il gambitto e prendere il pedone offerto.

Noi siamo perfettamente di questo avviso. Noi sconsigliamo di accettare un tal giuoco ai principianti e in generale a chi non lo ha profondamente studiato, perchè è sempre pericoloso pel difendente cimentarsi in una partita che non gli sia assolutamente famigliare, se questa partita è troppo ricca di combinazioni. La difesa in tal caso ha l'immenso svantaggio di dovere agire in un campo assai ristretto; e mentre l'attacco ha la scelta, e talvolta una scelta ricchissima di più mezzi d'azione, la difesa al contrario ha quasi sempre una via rigorosamente tracciata, deviando dalla quale resterà inevitabilmente soccombente.

Una volta accettato il gambitto, dopo i tratti 4..., Ac5 × b4; 5. c2 — c3, Ab4 — a5; 6. d2 — d4, e5 × d4; 7. Arrocca, il secondo giuocatore ha poche difese soddisfacenti. Può, continuare con 7...., d7 — d6; 8. c3 × d4 ; 8. Aa5 — b6, oppure può prendere anche l'altro pedone con 7...., d4 × c3. A queste due difese la scuola tedesca diede il nome di Difesa Normale, e Difesa Compromessa; nomi generalmente accettati.

La difesa normale lascia al Bianco nel suo tratto 9° la scelta fra tre differenti attacchi. Il primo 9. Cb1 — c3 è oggi ritenuto il più forte, e la partita resta assai difficile pel secondo giuocatore, tanto risponda con 9...., Ac8 — g4, quanto 9...., Cc6 — a5. Il secondo 9. d4 — d5 favorito specialmente dalla scuola tedesca sarebbe stato se non demolito, scosso fortemente dagli ultimi studi. Però questo attacco conserva ancora i suoi fautori e la teoria non ha del tutto rassicurato la difesa, sicchè si è ancora rimessa sul

Digitized by Google

campo la questione se non fosse preferibile la risposta 9...., Cc6 — e7 alla solita 9...., Cc6 — a5. Il terzo attacco 9. Ab1 — c2 è il meno preferito dei due, perchè riesce facilmente alla stessa posizione dell'altro 9. d4 — d5 e ciò ragionevolmente perchè in molte varianti è favorevole al secondo giuocatore.

Per quanto riguarda la Difesa compromessa (5. c2 — c3, Ab4 — a5; 6. d2 — d4, e5 × d4; 7. Arrocca, d4 × c3) il Bianco continua con Dd1 — b3 e ne segue un giuoco così ricco di combinazioni che non è campo per un principiante, nè per un' inesperto giuocatore.

Però il secondo giuocatore, ha una difesa più facile e più sicura qualora non aspiri assolutamente a vincere, ma si accontenti di non perdere. E questa difesa trovata e sostenuta dal dott. E. Lasker demolisce moralmente questo Gambitto tanto famoso. Dopo 6. d2 — d4, invece di prendere il pedone il Nero continua con 6...., d7 — d6, e dopo 7. Arrocca, riprende con Ac5 — b6 subito, permettendo bensì al Bianco di riacquistare il pedone di gambitto, ma cambiando la Donna e portando la partita ad una posizione in cui il primo giuocatore non può avere altra aspirazione che il patto! Che se questi, non vuole attenersi a questo banale risultato e vuole mantenere l'attacco, — deve restare col pedone di meno e continuare una partita in cui la difesa è assai più facile. Infatti vedasi questo esempio:

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. b2 — b4	Ac5 × b4
5. c2 — c3	Ab4 — a5 !
6. d2 — d4	d7 — d6 !
7. Arrocca	Aa5 — b6

8. a2 — a4. Con 8. d × e, d × e; 9. D × d8, C × d8; 10. C × e5, il Bianco riguadagna il suo pedone, ma il Nero risponde 10...., Ae6 e mantiene i suoi pedoni del lato di Donna meglio disposti, — cioè tre uniti, contro due isolati, e non varrebbe certo la pena di tentare un gambitto per riuscire a un tale risultato.

8. . . . ,	Cg8 — f6
9. Ac4 — b5	a7 — a6
10. Ab5 × c6	b7 × c6
11. a4 — a5	Ab6 — a7
12. d4 × e5	Cf6 × e4
13. Dd1 — a4	Ce4 — c5
14. Da4 × c6 †	Ac8 — d7
15. Dc6 — d5	Arrocca
16. Ac1 — g5	Dd8 — e8

Parità.

Digitized by Google

Qualora il Nero non voglia entrare nella complicazione di una partita così difficile, — cosa che noi consiglieremo sempre ai principianti, — può rifiutare il Gambitto. E può farlo seguendo questa linea di giuoco:

Gambitto Evans rifiutato.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. b2 — b4	Ac5 — b6!

5. a2 — a4. Si ritiene questa come la più forte continuazione contro il rifiuto del Gambitto. La spinta del PCD, se il Gambitto non viene accettato, crea una debolezza nei pedoni bianchi del lato di Donna, che bisogna subito togliere liquidando la posizione, sia ottenendo un pedone libero da questa parte (il PTD) sia cambiando i propri coi pedoni avversari. L'uno o l'altro di questi due obbiettivi devono essere conseguiti, altrimenti il Bianco resta in svantaggio. Il tratto 5. b4 — b5 coll'idea di prendere il PR entra in un altro ordine di speculazioni. È un giuoco ardito, contro il quale è necessaria una vigilante difesa. Per esempio: 5. b5, Ca5; 6. C × e5, Ch6; (forse è più forte pel Nero 6...., Dg5) 7, d4, d6; 8. A × h6, g × h; 9. A × f7 +, Re7; 10. Cc3! (se 10. Df3, allora 10...., Tf8; 11. Cc3, Ae6) d × e; 11. Df3, A × d4; 12 Cd5 +, Rd6; 13. Da3 +, Ac5; 14. D × a5, c6!; 15. D × d8 +, T × d8; 16. b × c, b × c; 17. Ce3, Ab4 +; 18. Re2, Rc5; 19. Tad1, Aa6 +; 20. c4, ecc. Preferibile il Bianco.

5. . . . ,	a7 — a6 !
6. c2 — c3	d7 — d6
7. Dd1 — b3	Dd8 — e7
8. a4 — a5	Ab6 — a7
9. b4 — b5	a6 × b5
10. Ac4 × b5	Cg8 — f6
11. Ab5 × c6	b7 × c6
12. d2 — d3	Ac8 — e6

Parità.

§ 2. Gambitto scozzese.

Apertura non sconosciuta ai nostri classici Modenesi. Ebbe un periodo di moda e di entusiasmo dopo la celebre sfida tra Londra ed Edimburgo circa ottanta anni or sono.

Oggi la moda passò. Non è assolutamente bandita dalla pratica del giuoco, ma la maggior parte dei *maestri* la mettono in disparte.

Digitized by Google

Si credeva una volta che dopo 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6; 3. d2 — d4, e5 × d4; reggesse il sagrificio del pedone e si continuava con 4. Af1 — c4, invitando il Nero a difendere il pedone guadagnato, confidando nella robustezza dell'attacco come equo compenso pel pedone che si abbandonava. Gli studi profondi che ne seguirono e la pratica, non diedero ragione a questa opinione e a poco a poco prevalse la massima di riprendere subito il pedone con 4. Cf3 × d4, continuazione che sebbene la più sicura permette al secondo giuocatore una facile difesa e illanguidisce l'attacco del Bianco. E l'apertura cadde in disfavore dei più. Secondo noi vale quanto un'altra.

Un rapido esame:

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. d2 — d4	e5 × d4.

Prendere col Cav. è un po' inferiore perchè dopo 3.... C × d4; 4. C × d4, e × d; 5. D × d4, Df6 data dal Del Rio) 6. e5, Dg6; 7. Cc3, c6 !: 8. Ce4, ecc., il Bianco ha giuoco migliore.

4. Cf3 × d4 (A) Cg8 — f6.

Oppure 4..., , Ac5; 5. Ae3, Df6; 6. c3, Cge7; 7. Dd2, d5; 8. Cb5, A × e3; 9. D × e3, Arrocca; 10. C × c7, Tb8 : 11. C × d5, C × d5; 12. e × d, Cb4 !; 13. c × b, D × b2 e il Nero sta meglio.

5. Cb1 — c3	Af8 — b4
6. Cd4 × c6	b7 × c6
7. Dd1 — d4	Dd8 — e7
8. f2 — f3	d7 — d5
9. Ac1 — g5	Arrocca !
10. Arrocca TD	Ab4 — c5
11. Ag5 × f6	g7 × f6
12. Dd4 — d3	d5 — d4
13. Cc3 — e2	Tf8 — d8
14. Ce2 — g3	Ta8 -- b8
15. f3 — f4	Rg8 — h8
16. Dd3 — f3	Ac8 — e3
17. a2 — a3	Tb8 × b2 !!
18. Rc1 × b2	Ac5 × a3 †
19. Df3 × a3	Td8 — b8 †

e il Nero (Lasker) vinse.

(A).

4 Af1 — c4, Af8 — b4 †

Coll'idea di guadagnare un altro pedone, ma è cattivo tratto. Meglio 4..., , Ac5;

5. c2 — c3	d4 × c3
6. Arrocca	c3 × b2
7. Ac1 × b2	Cg8 — f6
8. Cf3 — g5	Arrocca
9. e4 — e5	d7 — d5.

Spesso il migliore ed anche il solo mezzo per salvare una partita o di parare un'attacco, è di ritornare tutto il guada-

Digitized by Google

gnato! Qui il solo mezzo di riparare efficacemente alla grande offesa del Bianco, è di sacrificare un pezzo con 9...., C×e5; 10. A×e5, d5!, avendo così tre pedoni per un pezzo, — ciò che si può ritenere forza eguale.

10.	e4×f5	d5×e4
11.	Dd1 — h5	h7 — h6
12.	Cg5 — e4!	c4 — c3
13.	Cb1×c3	Cc6 — d4
14.	Ta1 — d1	c7 — c5
15.	Ab2 — c1	Ab4×c3
16.	Ac1×h6	g7×h6
17.	Dh5×h6 e vince.	

§ 3. Partita dei due Cavalli.

Si chiama così quella apertura dove il Bianco dopo i tratti 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6; — esce al suo terzo tratto col CD. Questa partita si risolve il più delle volte in una variante della Partita Ruy Lopez, poichè la migliore risposta del Nero essendo 3...., Cg8 — f6 (partita dei Quattro Cavalli) il Bianco continua per lo più con 4. Af1 — b5. Se il Nero in luogo di 3...., Cg8 — f6 rispondesse altrimenti che con 3...., Af8 — b4 (ciò che non altera la cosidetta partita dei quattro Cavalli, perchè una tale risposta deve farsi, prima o dopo) il Bianco verrebbe in migliore posizione. Per esempio: 3...., Af8, — c5; 4. Cf3×e5, Cc6×e5 (potrebbe anche giuocare 4...., A×f2† facendo perdere l'arroccamento al Bianco, ma questo sarebbe solo un vantaggio apparente perchè il Bianco scioglierebbe assai presto tutti i suoi pezzi e avrebbe aperta la linea di AR contro il PAR avversario) 5. d2 — d4, Ac5 — d6!; 6. d4×e5, Ad6×e5; 7. Af1 — d3, Cg8 — e7; 8. Arrocca, c7 — c6; 9. Dd1 — h5, ecc.

Ecco un esempio della partita dei Quattro Cavalli:

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Cb1 — c3	Cg8 — f6
4.	Af1 — b5	Af8 — b4!

5. Arrocca. Se invece 5. Cd5, segue 5...., C×d5; 6. e×d, e4!; 7. d×c, d×c, ecc.

5.	. . . .	Arrocca
6.	d2 — d3	d7 — d6
7.	Ac1 — g5	Ab4×c3.

La simmetria del giuoco non è più possibile perchè ora se 7...., Ag4, seguirebbe: 8. A×f6, D×f6; 9. Cd5 con partita superiore.

Digitized by Google

8. b2×c3 Cc6 — e7
9. Ag5×f6 g7×f6
10. Cf3 — h4 c7 — c6
11. Ab5 — c4 d6 — d5
12. e4×d5 c6×d5
13. Ac4 — b3 Dd8 — d6
14. Dd1 — h5 Ce7 — g6
15. Ta1 — e1 Rg8 — h8
16. d3 — d4 Cg6×h4
17. Dh5×h4 b7 — b6.

Tratto perduto, qui dovevasi giuocare Ae6 per difendere il PD, che adesso può venire preso dall'Alf.

18. Ab3×d5! Ta8 — b8!
19. Dh4 — h6 Tf8 — g8
20. Ad5 — e4 Tg8 — g7
21. d4×e5 Dd6 — f8
22. Dh6×f6 Ac8 — e6
23. Te1 — d1 e il B. (Schiffers) vinse.

§ 4. Partita Ponziani.

Così chiamata dal nome del maestro modenese, che sosteneva la bontà della spinta 3. c2 — c3, dopo i primi due tratti del Giuoco Piano, allo scopo di spingere poi il PD due passi e conquistare il centro. Non è cattivo attacco ma non incontrò mai il favore dei maestri in pratica perchè il secondo giuocatore ottiene facilmente la parità e in troppe varianti anche un giuoco superiore.

Diamo un breve cenno analitico:

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. c2 — c3	d7 — d5.

La migliore difesa, siccome quella che combatte subito ed efficacemente l'obbiettivo del Bianco di conquistare il centro coi suoi pedoui.

4. Dd1 — a4. Se invece 4. Ab5 segue 4...., d×e; 5. C×e5, Dd5; 6. Da4!, Cg — e7; 7. f4, Ae6; 8. Ac4, Dd6; 9. A×e6, D×e6; ed ora se 10. D×e4? segue 10...., f6; 11. Dc4, Cd5 e il Nero guadagna un pezzo.

4. . . . , f7 — f6

Sebbene la spinta del PAR un solo passo nel principio della partita sia quasi sempre pericolosa in tale circostanza, dà una grande solidità alla difesa.

5. Af1 — b5 Cg8 — e7
6. e4×d5 Dd8×d5
7. d2 — d4. Se invece Arrocca segue 7..., Ad7; 8. d4, e×d; 9. c×d, Ce5!, ecc.

Digitized by Google

7. . . . ,	Ac8 — g4	12. Cb1 — d2	Df3 — f5
8. Ac1 — e3	Ag4 × f3	13. Arrocca	e5 × d4
9. g2 × f3	a7 — a6 !	14, c3 × d4	Rc8 — b8
10. Ab5 — c4	Dd5 × f3	e il Nero ha ottima posizione	
11. Th1 — g1	Arrocca	ed un pedone di più.	

N. B. — Nella Parte IV, Capitolo II lo studioso troverà varie partite a maggiore illustrazione di queste quattro aperture.

Capitolo II.

Apertura d'Alfiere di Re.

Questa apertura che ebbe una lunga epoca di classicità, dopo la dimostrata sua inferiorità di fronte all'aperture di CR entrò nei trattati in mazzo con tutti gli altri giuochi aperti, che accenneremo nell'Appendice, chiamati irregolari.

Non ha quindi grande importanza teorica ma le partite riportatevi dal Greco sono assai interessanti per meritare lo studio diligente del principiante al pari delle altre.

I Partita.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	9. Ce5 × f7	d7 — d5
2. Af1 — c4	Af8 — c5	10. Cf6 × h8	d5 × c4
3. Dd1 — h5	Dd8 — e7	11. Cc3 — e2	c6 — c5
4. Cb1 — c3	c7 — c6	12. Ce2 × d4	c5 × d4
5. Cg1 — f3	Cg8 — f6	13. d2 — d3	Ac8 — e6
6. Dh5 × e5	Ac5 × f2 †	14. Ac1 — f4	Re8 — f8
7. Re1 — f1	De7 × e5	e il Nero guadagna il Ca-	
8. Cf3 × e5	Af2 — d4	vallo.	

Partita di mediocre interesse. Dell'attacco di Donna al terzo tratto del Bianco non havvi esempio in Polerio. Bensì lo studiarono i nostri italiani Cozio, Lolli e Ponziani.

Digitized by Google

ANALISI.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Af1 — c4.

Questo tratto dà alla partita tutta una fisonomia diversa, o rientra nelle varianti dell'Apertura di Cavallo a seconda del talento del giuocatore. Le varianti che originalmente ne scaturiscono, costituiscono il gruppo dell'Apertura di Alfiere di Re; — apertura classica, quando prediletta dal Philidor diede il tono al giuoco pratico di un secolo intero, dal 1750 al 1850. Ora si riconosce che il tratto 2. Af1 — c4 è inferiore a Cg1 — f3, o almeno è stato dimostrato che per evitare una leggera inferiorità il primo giuocatore deve rientrare nelle varianti dell'Apertura di Cavallo, — e nelle meno favorevoli all'attacco.

2. . . . , Af8 — c5.

Per lungo tempo ritenuta la risposta migliore. È invece più forte 2...., Cg8 — f6.

3. Dd1 — h5.

Attacco precoce e quindi condannabile perchè contrario al principio generale che la Donna non deve entrare in giuoco e specialmente mettersi in avanti, nei primi tratti della partita. L'attacco sul punto f7 è effimero, e si difende senza sforzo; la Donna bianca sarà obbligata a retrocedere e tutta la combinazione si risolve in una perdita di tempo da parte del Bianco, — ciò che eguaglia subito il giuoco togliendogli il vantaggio del tratto.

Nemmeno soddisfacente è l'attacco 3. Dd1 — f3 che con tanta facilità adottano i principianti. La Donna inciampa ivi il movimento naturale del Cav. di Re. Diamo di questo attacco qualche variante:

3. Dd1 — f3 Cg8 — f6
4. Df3 — g3? Attaccando due punti differenti, ciò che sembra buono, e non è. Il Nero può abbandonare l'uno o l'altro pedone e in ogni caso ri-

Digitized by Google

cupera il perduto con miglior giuoco. Vedansi nelle varianti (A) e (B) altri due attacchi, dove gli inconvenienti della precoce uscita di Donna si rendono più manifesti.

4. . . . , Arrocca. Può giuocare anche 4...., De7, dove se 5. D × g7 segue 5...., Tg8, Dh6; 6. A × f2 +, ecc.

5. Dg3 × e5 ? Ac5 × f2 +
6. Re1 — f1. Non sarebbe molto migliore 6. Rd1, cui segue egualmente 6...., Te8; 7. Df4, A × g1; 8. T × g1, T × e4; 9. D.1, d5; ecc., con vantaggio.

6. . . . , Tf8 — e8
7. De5 — f4 Af2 × g1
8. Rf1 × g1 Te8 × e4
9. Df4 — f1 Dd8 — e7
10. Df1 — d3. Per evitare la perdita della Donna.

10. . . . , Te4 — e1 +
11. Rf1 — f2 Cf6 — g4 +

od anche più semplice 11...., T × h1 e vince.

12. Rf2 — g3 d7 — d5
13. Th1 × e1 De7 × e1 +
14. Rg3 — f4 De1 — f2 +
15. Dd3 — f3 Df2 — d4 +
16. Rf4 — g3. Dd4 — e5 +
17. Df3 — f4 De5 — e1 +
18. Rg3 — h3 Cg4 — f2 +
19. Rh3 — h4 Cf2 — h3 +
20. Rh4 — h5 Ch3 × f4 +
21. Rh5 — g5 De1 — e5 +
22. Rg5 — h4 Cf4 — g2

Matto.

(A).

4. d2 — d3 d7 — d6.

Migliore che 4...., h7 — h6 per prevenire l'inchiodatura del Cav. di Re.

5. Ac1 — g5. In questo caso però era necessaria la spinta 5. h2 — h3 perchè l'offesa dell'AD sulla Donna è imbarazzante come si vedrà.

5. . . . , Ac8 — g4 !
6. Df3 — g3. Se invece 6. D × g4 segue 6...., C × g4; 7. A × d8, A × f2 +; 8. Re2, R × d8; 9. Cf3, Ab6 !; 10. A × f7, Ce3. Meglio.

6. . . . , Cf6 × e4.

Questo è uno di quei tratti che talvolta arrivano inaspettati in una partita. Il principiante farà bene a studiarlo in tutte le sue combinazioni.

7. Dg3 × g4. Se invece 7. A × d8 segue 7...., C × g3, 8. f × g, R × d8; 9. A × f7, Cc6 e il Nero sta meglio.

7. . . . , Dd8 × g5
8. Dg4 × e4. Se invece 8. Dc8 + segue 8...., Re7 abbandonando la Torre, che non può essere presa perchè seguirebbe 9...., Dc1 +, Re2; 10. D × c2 + e viene matto in pochi tratti.

8. . . . , Dg5 — c1 +
9. Re1 — e2, Arrocca.

Mettendo il Re in sicurezza, e dominando tutto il campo

Digitized by Google

avversario. Sebbene abbia un pezzo di meno il Nero ha giuoco vinto.

10. g2 — g3. Il Bianco non ha mossa sufficiente. Se 10. D × b7 segue 16...., Cd7, sempre con giuoco da vincere.

10. . . . , Cb8 — c6
11. c2 - c3 Dc1 × b2
e il Nero vince.

(B)

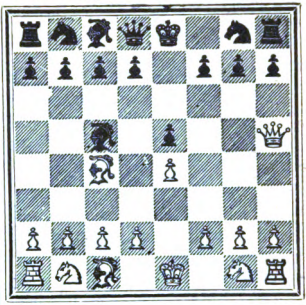
4 b2 — b4. Sacrificio di pedone fatta con due scopi, di aprire cioè una linea all'AD, e di fare perdere l'arroccamento all'avversario. L'attacco però è male concepito, perchè la perdita dell'arroccamento è compensata pel Nero dal rapido sviluppo dei suoi pezzi, mentre il Bianco coi replicati movimenti della Donna ha ritenuti i propri in casa.

4. . . . , Ac5 × b4
5 Df3 — b3. Oppure 5. A × f7 †, R × f7; 6. Db3 †, d5; 7. D × b4, d × e, ecc. Meglio.

5. . . . , Dd8 — e7
6. Ac4 × f7 † De7 × f7
7. Db3 × b4 Cb8 — a6
8. Db4 — c3 Cf6 × e4
9. Dc3 × e5 † Re8 — d8
10. Cg1 — e2. Necessaria perchè il Nero minaccia Th8 — e8 con danno irreparabile del Bianco.

10. . . . , Df7 × f2 †
11. Re1 — d1 Df2 × g2
12. Th1 — g2 Th8 — f8
e il Nero vince.

Posiz. dopo il tr. 3° del Bianco.



3. . . . , Dd8 — e7

Il Nero potrebbe anche giuocare 3...., Dd8 — f6, ma la Donna è meglio collocata così.

4. Cb1 — c3.

Continuazione timida dell'attacco. La più naturale e la più energica sarebbe 4. Cg1 — f3. Esaminiamola, studiando un esempio di Lolli:

VARIANTE DI LOLLI.

4. Cg1 — f3 d7 — d6! (A)
5 Cf3 — g5 Cg8 — f6.

Anche buono. e più semplice sarebbe 5...., g6; perchè il Bianco non ha di meglio che ritirare la Donna Che se invece 6. A × f7 †, il Nero segue con 6...., D × f7; 7. C × f7, g × h; 8. C × h8, Cf6; 9. d3, Ae6 e poi preda il Cavallo

Digitized by Google

rinchiuso, restando con due pezzi per una Torre.

6. Ac4 × f7 † ?

Così seguono delle complicazioni che non sono vantaggiose pel Bianco. Meglio era semplificare coi cambi, onde evitare perdite di tempo col ritiro dei pezzi. La continuazione 6. D × f7 †, D × f7; 7. A × f7 †, (no: 7. C × f7 ?, Tf8, 8. Cg5, h6; 9. Cf3, C × e4; 10. Arrocca, A × f2 †, ecc. Meglio). Re7; 8. Ac4, h6; 9. Cf3, C × e4; 10. Arrocca, Rd8!; 11. d3, Cf6, ecc., — eguagliava il giuoco.

6. . . . . Re8 — d8

7. Dh5 — h4. Forzata perchè con qualunque altro tratto il Bianco perderebbe un pezzo dopo 7...., h7 — h6.

7. . . . , Th8 — f8
8. Af7 — c4 Cf6 × e4 ?

Cattivo tratto, sebbene sia dato come vantaggioso dagli scrittori italiani. Il Nero deve giuocare semplicemente 8..., Cg4! e viene in vantaggio (se 9. Arrocca, segue 9...., T × f2!.

9. Cg5 — e6 † ? Cattiva.

Del pari svantaggiose sarebbero le continuazioni 9. D × e4, A × f2 †; 10. Rf1, D × g5, ecc., — oppure 9. Arrocca, C × f2! ecc., — **oppure 9.** Cf7 †, T × f7; 10. D × e4, A × f2 †; 11. Rd1, Tf4, ecc. — Ma havvi una continuazione non avvertita dal Lolli, ne dagli altri maestri italiani, la quale volge il giuoco interamente a vantaggio del Bianco ed è la segueute: 9. d4! C × f2; 10. d × c, C × h1; 11. Cc3, Df6, (se 11...., h6 segue egualmente 12. Cd5 e se invece 11...., c6 segue 12. c × d, Df6!; 13. Ce4, e il Bianco vince in ogni caso) 12. Ae3, Re8; 13. Cd5, Dd8; 14. Dh5† e vince facilmente.

9. . . . , Ac8 × e6
10. Dh4 × e4 Tf8 — f4

Più efficace che subito A × f2 †, perchè allontana maggiormente la Donna bianca dal centro dell'azione.

11. De4 × b7 De7 — h4
12. g2 — g3 Ac5 × f2 †
13. Re1 — e2 Dh4 — g4 †
14. Re2 — f1 Af2 × g3 †
15. Rf1 — g1 Ag3 — f2 †
16. Rg1 — f1 Dg4 — d1 †
17. Rf1 — g2 Ae6 — h3 †
18. Rg2 × h3 Dd1 — g4
Matto.

(A).

4. . . . , Cb8 — c6.

La spinta del PD che abbiamo studiato più sopra è preferibile perchè il PR è più solidamente difeso e nel tempo stesso è aperta la linea all'AD.

5. Cf3 — g5 Ac5 × f2 †.

Questo tratto non è corretto; la giusta difesa è 5..., g6 oppure Ch6.

6 Re1 × f2. Più sicuro è 6. Re2, Ch6; 7. Tf1!, Ab6;

Digitized by Google

8. C × f7, C × f7; 9. T × f7, Dc5; 10. T × g7 †, Rd8; 11. Dh4 †, Ce7; 12. d3 con vantaggio. Col tratto del testo il Bianco intende sagrificare il pedone per avere un attacco più forte, ma questo scopo non si dovrebbe ottenere.

6. . . . ,		De7 — c5 †
7.	Rf2 — e1	Dc5 — c4
8.	d2 — d3	Dc4 — b4 †.

Debole; qui doveva giuocare 8...., Cf6 obbligando la Donna bianca a ritirarsi, e restando tranquillamente col pedone di più. Così l'attacco del Bianco diventa in breve formidabile.

9.	Cb1 — c3	Cg8 — h6
10.	Th1 — f1	Arrocca
11.	a2 — a3	Db4 — c5
12.	Cc3 — d5	Cc6 — d4
13.	b2 — b4	Dc5 × c2.

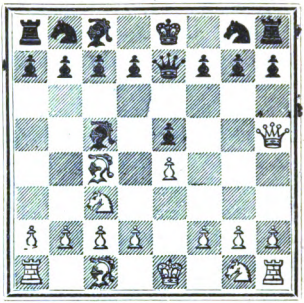
Se invece 13...., C × c2 † segue 14. Rd1, Dd4; 15. Ce7 †, Rh8; 16. T × f7, T × f7; 17. D × f7, C × f7; 18. C × f7. Matto. E se 13...., Dd6 segue 14. Tf6!, g × f; 15. D × h6, f × g; 16. Cf6 †, D × f6; 17. D × f6, C × c2 †; 18. Rd1, C × a1; 19. D × g5 † e vince.

14.	Cd5 — f6 †	g7 × f6
15.	Tf1 × f6	Dc2 × g2.

Si poteva impedire la catastrofe sagrificando un pezzo con 15. .., De2 †.

16.	Tf6 × h6	Cd4 — c2 †
17.	Re1 — d1	Cc2 × a1
18.	Th6 — g6 †	f7 × g6
19.	Dh5 × h7.	Matto.

Posiz. dopo il tr. 4° del Bianco.



4. . . . , c7 — c6.

Può anche giuocare preferibilmente 4...., Cg8 — f6. L'Anonimo modenese (Del Rio) dà questa variante: 4...., Cg8 — f6; 5. Dh5 — g5, c7 — c6; 6. Dg5 × g7?, Th8 — g8; 7. Dg7 — h6, d7 — d5; 8. e4 × d5, Ac5 × f2 †, 9. Re1 — f1, Tg8 — g6 e vince.

5. Cg1 — f3 Cg8 — f6.

Poteva anche giuocare 5...., d7 — d6; ma il tratto del testo è pure buono, nascondendo un tranello.

6. Dh5 × e5.

Così si viene a cadere nella trappola; e si perde un pedone. Doveva giuocare 6. Dh5 — h4.

Digitized by Google

6. . . . , Ac5 × f2†
7. Re1 — f1. Prendendo l'Alfiere il Bianco perdeva la Donna per lo scacco doppio di Cav. Se invece 7. Re1 — d1 seguiva egualmente 7...., D × e5; 8. C × e5, Ad4; dove se 9. Cf3 guadagnava sempre un pedone con 9...., A × c3; 10. b2 × c3, C × e4; 11. Te1, d5; 12. d3, Arrocca, ecc.

7. . . . , De7 × e5
8. Cf3 × e5 Af2 — d4
9. Ce5 × f7. Con 9. Ce5 — f3 il Bianco perdeva sempre un pedone.

9. . . . , d7 — d5
10. Cf7 × h8. Se invece 10. e4 × d5 seguiva 10...., Re8 × f7; 11. d5 × c6†, Rf7 — e8; 12. c6 × b7, Ac8 × b7 il Bianco poteva guadagnare tre pedoni per un pezzo; però il Nero restava in vantaggio conservando i due Alfieri.

10. . . . , d5 × c4
11. Cc3 — e2 c6 — c5
12. Ce2 × d4 c5 × d4
13. d2 — d3 Ac8 — e6
14. Ac1 — f4 Re8 — f8

e in pochi tratti guadagna il Cav. restando con due pezzi per Torre e pedone.

II Partita.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5	10.	Ac1 × f4	Dd8 — e7
2.	Af1 — c4	Af8 — c5	11.	Th1 — f1	f7 — f6
3.	Dd1 — e2	d7 — d6	12.	Cb1 — d2	f6 × g5
4.	c2 — c3	Cb8 — c6	13.	Af4 × g5	De7 — g7
5.	f2 — f4	e5 × f4	14.	De2 — e3	Ch6 — g8
6.	Cg1 — f3	g7 — g5	15.	Ac4 — f7†	Re8 — d7
7.	h2 — h4	g5 — g4	16.	De3 — f4	Cg8 — e7
8.	Cf3 — g5	Cg8 — h6	17.	Df4 × g4†	Rd7 — d8
9.	d2 — d4	Ac5 — b6	18.	Ag5 × e7†	e vince.

Partita tra le più corrette dell'autore. È un buon esempio del cosidetto *Gambitto di Lopez*. Si trova anche in Polerio sino al 12° tratto.

Digitized by Google

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Af1 — c4 Af8 — c5
3. Dd1 — e2.

Questo tratto di Donna non presenta gl'inconvenienti di quelli esaminati nella partita precedente. La Donna generalmente è bene appostata nella seconda di Re, ma nei primi tratti ad una mossa di Donna si deve sempre preferire una mossa di altro pezzo, perchè la Donna più tardi può essere chiamata a più lontani destini, e quindi una sua mossa precoce sebbene buona apparentemente può risolversi in una perdita di tempo. Il tratto migliore del Bianco a questo punto è 3. Cg1 — f3. Il tratto 3. c2 — c3 che per tanto tempo costituì l'attacco classico di questa apertura è inferiore, perchè lo scopo cui mira di conquistare il centro coi pedoni non è conseguibile.

3. . . . , d7 — d6.

La risposta migliore per avvantaggiarsi della leggera inferiorità della mossa precedente di Donna bianca è 3...., Cb8 — c6 che obbliga il Bianco alla spinta c2 — c3. Per esempio: 3...., Cb8 — c6; 4. c2 — c3 (se 4. A × f7 †, R × f7; 5. Dc4 † segue 5...., d5; 6. e × d, A × f2 † con giuoco preferibile pel Nero; oppure 5...., d5; 6. D × c5, d × e; 7. Dc4 †, Ae6; 8. D × e4, Cf6. Meglio) Cg8 — f6!; 5. f2 — f4, Ac5 × g1!; 6. Th1 × g1, Arrocca; 7. f4 — f5 (tentando utilizzare la posizione non comoda, e iniziare un attacco contro il Re arroccato; se invece 7. d3, segue 7...., d5; 8. A × d5, C × d5; 9. e × d, e × f; 10. A × f4!, Te8 con vantaggio) d7 — d5; 8. e4 × d5, Cf6 × d5; 9. g2 — g4, e5 — e4; con giuoco migliore.

4. c2 — c3. Questo tratto poteva ritardarsi, non essendo necessario che dopo l'uscita del CD avversario per impedire che attacchi successivamente la Donna. Però l'immediata offerta del gambitto con 4. f2 — f4 offrirebbe

Digitized by Google

l'inconveniente della perdita dell'arroccamento senza sufficiente compenso così: 4. f2 — f4, Cg8 — f6!; 5. d2 — d3, Cf6 — g4; 6. Cg1 — f3, Ac5 — f2†; 7. Re1 — d1, Af2 — c4, ecc.

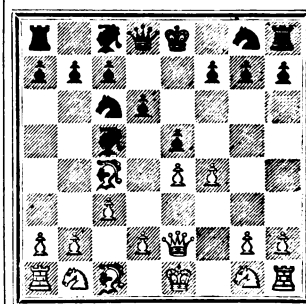
4. . . . , Cb8 — c6

Così del pari il Nero, poteva ritardare l'uscita del suo CD, non avendo ora più scopo immediato di attaccare la Donna. In Polerio c'è la seguente variante 4...., Cg8 — f6; 5. f2 — f4, Ac5 × g1; 6. Th1 × g1, e5 × f4; 7. d2 — d3, g7 — g5? (errore che costa la partita; doveva arroccare abbandonando il pedone con giuoco eguale); 8. g2 — g3, f4 × g3; 9. Ac1 × g5, g3 × h2; 10. De2 × h2, Th8 — g8 (10...., Cbd7; 11. Tf1, Tg8; 12. D × h7, C × h7; 13. A × f7 †, Rf8; 14. A × d8, ecc.) 11. e4 — e5, d6 × e5; 12. Dh2 × e5 †, Re8 — f8 (Ae6; 13. A × e6, De7; 14. A × f7, R × f7; 15. D × e7†, R × e7; 16. A × f6†) 13. Ag5 — h6†, Tg8 — g7; 14. Ah6 × g7†, Rf8 — g8; 15. Ag7 × f6†, Rg8 — f8; 16. Af6 × d8 e vince.

5. f2 — f4.

Questo tratto classico che costituisce la forma dei gambitti di Re fatto nella seconda mossa, in questo momento è del tutto sicura perchè il pedone si ricupera subito.

Posiz. dopo il tr. 5° del Bianco.



5. . . . . e5 × f4

La presa del pedone di gambitto in queste condizioni non è soddisfacente. Meglio è uscire col CR. Neppure soddisfaceunte si presenta la presa del CR. Per esempio: 5...., Ac5 × g1; 6. Th1 × g1, e5 × f4; 7. d2 — d4, Dd8 — h4†; 8. g2 — g3, f4 × g3; 9. Tg1 × g3, Cg8 — f6; 10. Ac1 — g5, Dh4 — h5; 11. De2 — g2, Cf6 — g4; 12. Ag5 — d2, Dh5 × h2 (questo è un errore che costa un pezzo,

Digitized by Google

ma il Nero in ogni caso sta male, dovendo provvedere alla minaccia Ac4 — e2 che gli farebbe perdere il Cavallo egualmente) 13. Tg3 × g4, ecc.

6. Cg1 — f3 g7 — g5.

Cattivo consiglio è quello di volere mantenere un guadagno pericoloso. Il pedone non si può sostenere, quindi era meglio abbandonarlo al suo destino e sciogliere il proprio giuoco.

7. d2 — d4 Ac5 — b6
8. h2 — h4 g5 — g4.

Se invece f7 — f6 segue 9. Cf3 × g5, f6 × g5; 10. Ac1 × f4, g5 × f4; 11. Dd1 — h5†, Re8 — d7; 12. Dh5 f5† poi matto.

9. Cf3 — g5 Cg8 — h6
10. Ac1 × f4 Dd8 — e7
11. Th1 — f1 f7 — f6.

Questo tratto è cattivo, per la molte volte ripetuta ragione che è sempre pericoloso, specialmente se soggetti a difesa, toccare questo pedone delicatissimo. Il Nero però non ha buone mosse a sua disposizione.

12. Cb1 — d2. Il Bianco sacrifica il pezzo, sicuro di riuscire al compenso colla violenza del suo attacco. Sin qui il giuoco è anche in Polerio; ora questo continua invece meno energicamente ma pure con vantaggio, con 12. Cg5 — e6, Ac8 × e6; 13. Ac4 × e6, De7 × e6; 14. d4 — d5, De6 — e7; 15. d5 — × c6, Ch6 — f7; 14. c6 × b7, ecc.

12. . . . , f6 × g5
13. Af4 × g5 De7 — g7
14. De2 — e3 Ch6 — g8
15. Ac4 — f7 † Re8 — d7.

Evidentemente sarebbe subito fatale giuocare 15...., Re8 — f8; e se invece 15...., Dg7 × f7; 16. Tf2 × f7, Re8 × f7 coll'idea di restare con Torre e due pezzi per la Donna perduta, ciò che sarebbe un equivalente superiore come valore, in condizioni normali, — verrebbe egualmente in svantaggio col seguito 17. De3 — f4†, Rf7 — g7 (se Re8 egualmente 18. Arrocca, Cc6 — e7; 17. Tf1, e deve vincere) 18. Arrocca, Ac8 — d7; 19. Td1 — f1, Ad7 — e8; 20. Df3 — f8 †, Rg7 — g6; 21. Tf1 — f6 †, Rg6

Digitized by Google

h5; 22. Tf6 — h6 †, Cg8 — h6; 23. Df8 × h6. Matto.

16. De3 — f4 Cg8 — e7.

Per riparare al matto minacciato nel tratto successivo poteva anche giuocare Cc6 — e7, dove seguiva egualmente 17. Df4 × g4 †, Rd7 — c6; 18. d4 — d5 †, Rc5 b5; 19. Dg4 — e2 †, ecc.

17. Df4 × g4 † Rd7 — d8
18. Ag5 × e7 † Cc6 × e7
19. Dg4 × g7 e vince.

III Partita.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5	13.	Ac1 × f4	Df6 × c3 †
2.	Af1 — c4	Af8 — c5	14.	Re1 — f2	b7 — b5
3.	Dd1 — e2	Dd8 — e7	15.	Ac4 — b3	a7 — a5
4.	f2 — f4	e5 × f4	16.	Cf5 — d6 †	Re8 — d8
5.	Cg1 — f3	g7 — g5	17.	De2 × g4	Cg8 — e7
6.	h2 — h4	f7 — f6	18.	Cd6 — f7 †	Rd8 — e8
7.	h4 × g5	f6 × g5	19.	Dg4 — h5	Dc3 — d4 †
8.	Cb1 — c3	c7 — c6	20.	Rf2 — f3	Dd4 — c3 †
9.	d2 — d4	g5 — g4	21.	Rf3 — e2	Th8 — f8
10.	Cf3 — h4	Ac5 × d4	22.	Cf7 — d6 †	Re8 — d8
11.	Ch4 — f5	Ad4 × c3 †	23.	Dh5 — e8 †	Tf8 × e8
12.	b2 × c3	De7 — f6	24.	Cd6 — f7.	Matto.

Partita interessante ed originale che riveste in gran parte il carattere e la forma di un giuoco di gambitto ed è anzi dal Greco collocata tra i gambitti. Non si può dire però sia altrettanto corretta.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Af1 — c4 Af8 — c5
3. Dd1 — e2 Dd8 — e7.

Neppure questa risposta è soddisfacente, anzi è inferiore a tutte le altre.

Digitized by Google

4. f2 — f4. A questo momento il gambitto può offrirsi con tutta sicurezza, perchè il pedone se preso, è certamente riguadagnato.

4. . . . , e5 × f4.

Appunto perchè il pedone preso viene certamente riperduto in pochi tratti, è migliore sistema rifiutare il gambitto cioè non prendere mantenendo così più serrato il proprio giuoco, e più disposto alla difesa. Per esempio: 4...., d7 — d6! 5. Cg1 — f3, Cg8 — f6; 6. Cb1 — c3, c7 — c6; 7. d2 — d3, Ac8 — g4; 8. f4 — f5 (questa spinta non è buona che quando il Re avversario è già arroccato, perchè allora può servire di base a un attacco diretto contro l'arroccamento; nel caso presente invece, il Nero può facilmente cambiare questo pedone che ha fatti due passi col suo PCR che farà un solo passo guadagnando così un tempo, arroccando poi dal lato di Donna) Cb8 — d7; 9. Ac1 — g5, h7 — h6; 10. Ag5 × f6 (oppure 10. Ah4, g5; 11. Af2, A × f2 †; 12. R × f2, d5, ecc.) De7 × f6; 11. h2 — h3, Ag4 × f3; 12. De2 × f3, g7 — g6, ecc.

In Greco c'è anche a questa posizione una variante ch'egli ha presa interamente dai giuochi di Polerio ed è la seguente: 4...., Ac5 × g1 (invece di 4...., e5 × f4) 5. Th1 × g1, e5 × f4; 6. d2 — d4, De7 — h4 †; 7. g2 — g3, f4 × g3; 8. Tg1 × g3, Cg8 — f6; 9. Cb1 — c3, Cf6 — h5 (cattivo tratto che costa per lo meno un pedone e un pezzo) 10. Ac4 × f7 †, Re8 × f7; 11. Ac1 — g5, Ch5 × g3; 12. De2 — f3 † e guadagna la Donna.

5. Cg1 — f3 g7 — g5.

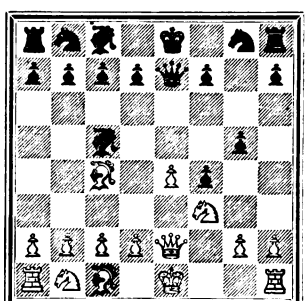
Sostenere il pedone di gambitto in queste condizioni è pericoloso perchè l'attacco del Bianco diventa assai forte. Il tratto più prudente era 5...., d7 — d6.

L'autore dà qui un altro giuoco, colla difesa 5...., Cg8 — f6 che del pari non si mostra soddisfacente: 5...., Cg8 — f6; 6. e4 — e5, Cf6 — h5 (se invece 6...., d7 — d5 che il von der Lasa indica come il tratto giusto nelle sue brevi note ai giuochi dell'autore, il Nero perderebbe un pezzo pel seguito 7. Ac4 — b5 † e poi 8. e5 × f6) 7. d2 — d4, Ac5 — b4 † (oppure

Digitized by Google

7...., Ab6; 8. Cc3, c6; 9. Ce4, Arrocca; 10. Cfg5, g6; 11. g4, f × g; 12. h × g, A × d4; 13. T × h5, g × h; 14. D × h5, ecc. con vantaggio) 8. c2 — c3, Ab4 — a5; 9. Arrocca, Arrocca; 10. Cf3 — e1, De7 — h4; 11. Ce1 — — d3, g7 — g5: 12. Cb1 — d2, c7 — c6 (se 12..., g4 segue 13. De4, g3; 14. h3, ecc.) 13. Cd2 — e4, Rg8 — h8 (il Bianco minaccia D × h5, e poi Cf6 †) 14. Ce4 — d6 con giuoco da vincere.

Posiz. dopo il tr. 5° del Nero.



6. h2 — h4. L'autore dà qui un altro giuoco coll'attacco 6. d2 — d4 che mostra più chiaramente gl'inconvenienti che può offrire la posizione attuale della Donna nera.

ALTRO GIUOCO DI GRECO.

6. d2 — d4, Ac5 — b4 †.

Tratto inutile in questo caso, e dannoso. Doveva ritirare Ac5 — b6 mantenendo l'offesa sul PD bianco, mentre così l'Alfiere nero è spostato e il PD bianco meglio difeso.

7.	c2 — c3	Ab4 — a5
8.	h2 — h4	f7 — f6(A)
9.	h4 × g5	f6 × g5
10.	g2 - g3	g5 — g4
11.	Cf3 — e5	f4 — f3
12.	De2 — e3	Cg8 — f6.

La perdita della qualità non poteva adesso evitarsi. Questo tratto però è cattivo.

13.	Ce5 — g6	De7 — g7.
14.	Cg6 × h8	Dg7 × h8
15.	e4 — e5	Cf6 — g8.

Ciò basta a dimostrare che l'uscita del Cav. al tratto 12° era intempestiva.

16.	De3 — g5	Cg8 -- e7
17.	Dg5 — h5 †	Re8 — d8
18.	Dh5 × h7	Dh8 × h7
19.	Th1 × h7	d7 — d6.

Il tratto giusto era d7 — d5 ma anche contro quello il B. vinceva con 20. Ag5, d × c; 21. d5, Cc6; 22. e6, ecc.

20. e5 — e6 d6 — d5
21. Th7 — h8 † e vince.

(A).

8.	. . . .	g5 — g4
9.	Cf3 — g5	Cg8 — h6
10.	Ac1 × f4	f7 — f6

Digitized by Google

11	Arrocca	f6 × g5
12.	Af4 × g5	De7 — g7
13.	De2 — e3	Ch6 — g8
14.	Tf1 — f7	Dg7 — g6
15.	De3 — f4	d7 — d6
16.	Tf7 — f8 †	Re8 — d7
17.	Ac4 — f7	Dg6 — g7
18.	Af7 — e8 † poi matto.	

6. . . . , f7 — f6

Abbiamo detto più volte che il muovere questo pedone è cosa pericolosa quando specialmente si è soggetti a difendersi. Qui la migliore linea di giuoco pel Nero è 6...., g5 — g4; 7. Cf3 — g5, Cg8 — h6, ecc.

7. h4 × g5 f6 × g5

8. Cb1 — c3. Qui poteva anche giuocare 8. Th1 — h5, h7 — h6; 9. Cf3 × g5, ecc.

8. . . . , c7 — c6

9. d2 — d4 g5 — g4

10. Cf3 — h4 Ac5 × d4

11. Ch4 — f5 Ad4 × c3 †

12. b2 × c3 De7 — f6

13. Ac1 × f4 Df6 × c3 †

14. Re1 — f2 b7 — b5.

Il Nero non ha più difesa possibile.

15. Ac4 — b3 a7 — a5

16. Cf5 — d6 † Re8 — d8

17. Dd2 × g4 Cg8 — e7

18. Cd6 — f7 † Rd8 — e8

19. Dg4 — h5 Dc3 — d4 †

20. Rf2 — f3 Dd4 — c4 †

21. Rf3 — e2 Th8 — f8

22. Cf7 — d6 † Re8 — d8

23. Dh5 — e8 † Tf8 × e8.

Se invece Rd8 — c7 seguiva 24. Cd6 × c8 †, Rc7 — b7 (d6; 25. A × d6 †) 25. Cc8 — d6 † e vince.

24. Cd6 — f7. Matto.

IV Partita.

Partita Berlinese.

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Af1 — c4	Cg8 — f6
3.	f2 — f4	Cf6 × e4
4.	Cg1 — f3	e5 × f4
5.	Arrocca	Af8 — c5 †
6.	d2 — d4	Ac5 — b6
7.	Tf1 — e1	f7 — f5
8.	Cb1 — c3	Dd8 — e7
9.	Ac4 — d5	c7 — c6
10.	Ad5 × e4	De7 — f6
11.	Ae4 × f5 †	Re8 — d8
12.	Cc3 — e4	Df6 — h6

Digitized by Google

13.	g2 — g3	Cb8 — a6	
14.	Ce4 — d6	Dh6 × d6	
15.	Cf3 — e5	Dd6 — f6	
16.	Dd1 — h5	g7 — g6	
17.	Af5 × g6	h7 × g6	
18.	Dh5 × h8	Df6 × h8	
19.	Ce5 — f7 †	Rd8 — c7	
20.	Ac1 × f4 †	d7 — d6	
21.	Af4 × d6 †	Rc7 — d7	
22.	Te1 — e7.	Matto.	

Partita d'interesse mediocre e assai scorretta. Non havvi esempio in Polerio del Gambitto al terzo tratto dopo l'uscita del CR nero. Questo è originale del Greco. Bensì in Polerio troviamo l'attacco 3. Cg1 — f3; ed altri. Noi crediamo che questa partita nel manoscritto originale dell'autore porti uno sbaglio di penna, e al 13° tratto del Bianco in luogo di 13. g2 — g3, debba leggersi: 13. c2 — c3.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Af1 — c4 Cg8 — f6.

Questa risposta è eccellente. Più aggressiva, e più conforme alla massima generale che nello scioglimento del proprio giuoco si deve possibilmente uscire prima coi Cavalli che cogli Alfieri, — questa risposta è preferibile a 2...., Af8 — c5, sebbene per tanto tempo quest'ultima sia stata ritenuta la migliore.

3. f2 — f4.

Attacco soddisfacente che volge la partita, se ben continuata, ad un gambitto di Re rifiutato. Molti sono gli attacchi che può adottare il Bianco a questo punto. Il Greco oltre a quello del testo accenna malamente soltanto all'attacco 3. Cb1 — c3. In Polerio e negli autori italiani posteriori sono menzionati tutti gli altri che ora esamineremo brevemente:

1° attacco.

3. Cg1 — f3. Attacco che può portare la partita a varianti assai interessanti e complicate (nelle quali in partita viva si nasconde assai spesso l'alea). L'attacco più sicuro è 3. d2 — d3.

3. . . . , Cf6 × e4 !

Digitized by Google

Con questa presa il Nero si mette in condizione di venire in vantaggio se il Bianco non continua correttamente.

4. Cf3 × e5? Ed ecco infatti che il Bianco comincia a giuocare un tratto debole, perchè la ripresa del pedone non può effettuarsi sinchè il CR avversario occupa una posizione minacciosa e bisognava prima scacciarlo con 4. d2 — d3! Modernamente si giuoca anche 4. Cb1 — c3, ma è tratto pericoloso.

4. . . . , d7 — d5

5. Ac4 — b3? Questo poi è un errore. Non è facile per un principiante comprendere a primo colpo tutta l'importanza di questo errore, che ha l'apparenza di un tratto naturale. L'inferiorità del tratto precedente del Bianco, dove prese il PR col suo Cav., si rileva da questa circostanza che ora egli non ha scelta di mossa, e per non venire in assoluto svantaggio deve abbandonare il suo AR giuocando 5. d2 — d3; unica mossa che gli permetta di eguagliare il giuoco. Ritirare l'Alfiere è una grave perdita di tempo che costa almeno un pedone, ed anche in questa circostanza appare manifesto il principio che la migliore difesa di un pezzo attaccato è di non difenderlo, ma attaccare potendolo un pezzo avversario. La sola risposta efficace qui è attaccare il CR nero col pedone, obbligandolo se non vuole cambiare, a perdere un tempo col ritirarsi. Sarebbe svantaggiosa anche la risposta 5. De2 per il seguito 5...., Ac5!, 6. d3!, d × c! (non sarebbe buono 6...., A × f2†; 7. Rd1, Ab6; 8. C × f7, R × f7; 9. D × e4, Ae6; 10. Tf1† ecc.) 7. D × e4, Arrocca; 8. D × c4, De7; 9. f4, Cc6: 10. De4. Te8: 11. Rd1 (oppure 11. Cd2, Dh4†; 12. g3, Dh5; 13. Cdf3 Af5; 14. De2, Ag4; 15. Tf1, Cd4 e vince) Dh4; 12. g3, Dh5†; 13. Rd2, C × e5; 14. f × e, T × e5 e vince.

5. . . . , Dd8 — g5!

Con questo solo tratto il Nero può venire in vantaggio. Il tratto 5. De7 che sembra apparentemente più forte è invece cattivo, perchè il CR bianco non può essere scacciato che col PAR nero, e il muovere il PAR un passo, specialmente sottomano è pericoloso, — ciò che abbiamo detto più volte. Per esempio: 5..... De7; 9. d4, f6; 7. Dh5†, g6; 8. C × g6, h × g; 9. D × h8, Cg3†; 10. Ae3, C × h1; 11. A d5 e poi guadagna il Cavallo rinchiuso.

6. Ce5 × f7. Tratto assai ingegnoso, ma non sufficiente. Meno peggio sarebbe 6. d2 — d3, perdendo soltanto un pedone. Se invece 6. Arrocca, segue, 6...., D × e5; 7. Te1 (se 7. d3, segue 7...., Ad6; 8. g3, Cg5, ecc.) Ac5; 8. De2, Ag4; 9. D × g4, A × f2†; 10. Rf1, A × e1; 11. Dc7†, Re7; 12. D × h8, Cg3†; 13. h × g, A × g3 e vince.

6. . . . , Dg5 × g2!

Digitized by Google

Sarebbe stato un errore prendere il Cav. perchè il Re nero entrava sotto l'offesa immediata dell'AR. Per esempio 6...., R × f7; 7. d3, D × g2; 8. A × d5† e poi A × e4 ecc.

7. Th1 — f1 Cb8 — c6!

Abbiamo voluto portare ad illustrazione di un povero giuoco di Greco, tutti i primi tratti della celebre partita per corrispondenza giuocata nel 1840 tra Posen e Berlino, perchè questi sono altamente istruttivi per un principiante, e perchè quella partita giuocata dal Nero con stile nuovo e rimarchevole, segnò il tramonto della scuola filidoriana, e il principio della scuola del rinascimento, il trionfo della scuola italiana di Greco e Del Rio, ch'ebbe il suo apogéo con Anderssen e con Morphy.

Il tratto del testo è il più forte, anzi è il solo che vinca in questa posizione. Prendere il Cav. sarebbe stato evidentemente cattivo per lo scacco 8. Dh5† (Re7; 9. De5†. Ae6; 10. A × d5, ecc.). L'attacco 7...., Ah3 sarebbe inoffensivo per la risposta 8. De2. Il tratto del testo mette in azione un pezzo importante ed apre il campo per un attacco decisivo.

8. Ab3 × d5. Se invece 8. c3, seguiva 8...., Cc5; 9. d4! De4†; 10. Ae3, C × b3, e vince. Se invece 8. C × h8 seguiva 8...., Ah3; 9. De2, Cd4; 10. Dd3, Cf3†; 11. Rd1, Ag4 e vince. Se finalmente 8. Dh5 seguiva 8...., Ag4; 9. D × d5, Ac5 e vince.

8. . . . , Cc6 — d4
9. Cf7 — g5. Bisogna impedire lo scacco Cf3†. Se invece 9. Ce5, seguiva 9...., Ah3; 10. Ac4, Cg5; 11. Dh5†, g6; 12. C × g6, Ag4; 13. Cf4†, A × h5; 14. C × g2, C × c2. Matto.

9. . . . , Dg2 × g5
10. Ad5 × e4 Dg5 — h4
11. d2 — d3. Se invece Af3, seguiva 11...., De7†, ecc.

11. . . . , Ac8 — g4
12. Dd1 — d2 Af8 — b4
13. c2 — c3 Arrocca TD
14. c3 × b4. A qualunque altro tratto seguiva egualmente 13...., Th8 — e8 con più efficacia.

14. . . . , Th8 — e8
15. Dd2 — c3. Per ritirare la Donna dall'offesa della TD dopo che il Nero avesse giuocato Te8 × e4; 16. d × e, Cf3†, ecc. Se invece 15. Df4 segue 14...., T × e4: 15. D × e4, Cf3†, ecc.

15. . . . , Cd4 — f3†
16. Re1 — e2 Cf3 — g1†
17. Re2 — e1 Te8 × e4†
18. d3 × e4 Td8 — d1
Matto.

2° ATTACCO.

3. d2 — d3 h7 — h6(A).

Per impedire che il Cav. venga inchiodato. Non è la miglior linea di giuoco per le ragioni altrove ripetute, che la spinta dei pedoni del lato di Re costituisce sempre una debolezza specialmente se il Re si arrocca da quella parte,

Digitized by Google

e fatta senza necessità immediata si risolve sempre in una perdita di tempo. Qui diamo i tratti di un giuoco di Polerio.

4. f2 — f4 d7 — d6.

Se 4...., e × f segue 5. A × f4, Ac5; 6. Cf3, d6; 7. c3, Ag4?; 8. Db3 e guadagna un pedone.

5. Cg1 — f3 Ac8 — g4
6. f4 × e5 Ag4 × f3.

Forzato per non perdere un pedone. Se 6...., d × e, segue 7. A × f7†, e poi 8. C × e5†, ecc.

7. Dd1 × f3 d6 × e5
8. c2 — c3 Cb8 — c6.

Se 8...., Ac5 il Bianco può senza inconvenienti guadagnare un pedone con 9. Dg3.

9. Ac1 — e3 Dd8 — d7
10. h2 — h3 a7 — a6
11. Cb1 — d2 Arrocca TD
12. Arrocca TR. Arrocca dalla parte opposta perchè ha il vantaggio del tratto e l'attacco. Il Nero avrebbe agito più prudentemente muovendo invece Af8 — d6 quindi arroccando dal lato dove arroccava l'avversario. Il Bianco naturalmente si vale del suo vantaggio e giacchè fu prevenuto del Nero, arrocca dal lato opposto coll'intenzione di spingere contro l'arroccamento avversario l'attacco con tutta l'ala di Donna.

12. . . . , Cc6 — a5

Chi è soggetto all'attacco deve sempre cercare di diminuirne la forza togliendo di mezzo coi cambi i pezzi avversari più importanti.

13. Ta1 — d1. La posizione che prende questa Torre è strategica, perchè sostiene l'avanzamento del PD. Il Bianco non potendo tenere conto di un attacco impetuoso contro il Re arroccato, che non può aver luogo per la posizione sufficientemente difesa del Nero, basa il suo attacco più tranquillo e più sicuro sulla conquista del centro coi suoi pedoni, — ciò che il Nero non può impedirgli. Poteva anche giuocare l'altra Torre con Tf1 — d1, ma è preferibile il tratto del testo perchè la TR bianca doppiata colla Donna minaccia il PAR nero e obbliga pel momento il CR nero all'immobilità onde difendere quel pedone.

13. . . . , Ca5 × c4
14. Cd2 × c4 Af8 — d6
15. Cc4 × d6. Questo cambio è opportuno, perchè l'Alf. nero difendeva meglio di quello che potesse attaccare il Cavallo bianco.

15. . . . , Dd7 × d6

16. d3 — d4, e il Bianco sta meglio, perchè ora se segue 16...., e5 × d4 il Bianco riprende 17. A × d4 (anche 17. c × d, è buon giuoco) e guadagna un pedone, e se invece il Nero giuoca qualunque altro tratto (tranne 16..., c6, che sarebbe cattivo per 17. d × e, D × e5; 18. Ad4, ecc.) segue 17. d5 e poi il Bianco ha un forte attacco contro l'arroccamento avversario.

Digitized by Google

(A').

3. . . . , Af8 — c5 !

4. Cg1 — f3. In Cozio troviamo la dimostrazione della inferiorità del tratto 4. Ag5 (e quindi della inutilità del tratto 3...., h7 — h6 che abbiamo esaminato nella variante superiore) con questa variante: 4. Ag5, c6; 5. Cf3, d5; 6. e × d, c × d; 7. Ab5 †, Ad7; 8. Cc3 (meglio era cambiare A × d7 †, ma allora il Nero riprendeva col CD, aveva il suo CR sostenuto dall'altro, e la Donna libera nei suoi movimenti con giuoco sciolto e buona posizione) A × b5; 9. C × b5, Db6 e guadagna un pedone.

4. . . . , Cf6 — g4.

Contrattacco precoce, e tanto più dannoso in quanto che viene fatto da chi sarebbe necessariamente obbligato a difendersi. Il tratto giusto è 4...., d7 — d6, oppure 4...., Cb8 — c6.

5. Dd1 — e2. Potrebbe anche arroccare, ma così tende una insidia al Nero, il quale se prende l'offerto pedone si mette in condizione di venire in grande svantaggio di posizione.

5. . . . , Ac5 × f2 †.

Se invece 5...., C × f2 segue 6. Tf1, Cg4; 7. Cg5, ecc.

6. Re1 — d1 Af2 — b6.

Deve ritirare subito l'Alf. altrimenti perderebbe un pezzo con: h2 — h3.

7. Th1 — f1 Cb8 — c6.

Sebbene l'uscire con un pezzo sia sempre un buon giuoco, però quando si tratta di riparare ad una minaccia immediata, si deve anzitutto provvedere a quella, e questo sarebbe il caso. Doveva arroccare, dove il Bianco riguadagnava sempre il suo pedone con miglior giuoco continuando con 8. h2 — h3.

8. Ac4 × f7 † Re8 — e7.

Se invece 8...., R × f7 segue 9. Cg5 †, Re7; 10. Cf7, De8; 11. D × g4, ecc.

9. Af7 — d5 d7 — c6
10. Ad5 × c6 b7 × c6
11. h2 — h3 Cg4 — f6
12. g2 — g4 h7 — h6.

Per chiudere la casa g5 al Cav. o all'Alf. avversario, e impedire la spinta del PCR, ma aprendo nel tempo stesso una debolezza nella casa g6 che resta scoperta.

13. Cf3 — h4 Re7 — e8
14. Ch4 — f5 Tb8 — g8
15. Cf5 × g7. La posizione del Re nero essendo assai scoperta il Bianco sacrifica un pezzo per toglierli le naturali trincee dei suoi pedoni e avere così aperte tutte le linee per l'attacco decisivo.

15. . . . , Tg8 × g7
16. Ac1 × h6 Tg7 — g8
17. g4 — g5 Cf6 — h7
18. De2 — h5 † Re8 — d7
19. Tf1 — f7 † Rd7 — e6
20. g5 — g6 Ch7 — g5
21. Dh5 — g4, Matto.

Digitized by Google

3° ATTACCO.

3. d2 — d4. Attacco poco soddisfacente perchè permette al Nero di sciogliere prontamente il suo giuoco e venire all'eguaglianza.

3. . . . , d5 × e4.

La giusta risposta. Come abbiamo detto altrove alla spinta due passi del PD contro il PR, si deve rispondere sempre prendendo quando il PR non è difeso dal suo PD spinto un passo, ed anche quando il PD non è sostenuto dal suo PAD. Qui abbiamo ambedue le circostanze ; quindi sarebbe stato mal giuocato 3...., C × e4 per il seguito 4. d × e, Ac5; 5. A × f7 , Rf8 !; 6. Df3, ecc.

4. e4 — e5. Questa spinta non è molto favorevole al Bianco. Con 4. D × d4, Cc6; 5. De3 e il giuoco si eguaglia subito e prende la fisonomia di un Gambitto del centro.

4. . . . , Cf6 — e4.

Noi diamo i tratti di una variante di Ponziani. Qui però la più forte risposta è 4...., d5 !, 5. Ab3 !, Ce4; 6. Ce2, Ac5; 7. f3, Cg5; 8. C × d4, Ce6, ecc.

5. Ac4 × f7 †	Re8 × f7
6. Dd1 - f3 †	Ce4 — f6
7. Cg1 — h3	Af8 — e7
8. Arrocca	Th8 — f8.

Cattiva posizione per la Torre che ostruisce una casa importante pel Re. Se 8...., Te8 il Bianco riguadagna il pedone oltre che il pezzo.

9. e5 × f6	Ae7 × f6
10. Df3 — d5 †	Rf7 — e8 !
11. Tf1 — e1 †	Af6 — e7
12. Dd5 — h5 †	Tf8 — f7
13. Dh5 × h7	d7 — d6
14. Dh7 — g8 †	Tf7 — f8
15. Dg8 × g7 e vince.	

4° ATTACCO.

3. Dd1 — e2. Questo attacco porta la partita a posizioni analoghe a quelle che abbiamo accennato nelle Partite II e III.

3. . . . , Af8 — c5

4. d2 — d3. L'attacco migliore è 4. f2 — f4.

4. . . . , Arrocca

5. Ac1 — g5. Questo attacco per solito a nulla conduce di vantaggioso.

5. . . . ,	Cb8 — c6
6. c2 — c3	d7 - d6
7. Cb1 — d2	h7 — h6
8. Ag5 × f6	Dd8 × f6
9. Cg1 — f3	Ac8 — e6
10. Arrocca TR	Cc6 e7

Parità.

5° ATTACCO.

3. Cb1 — c3 c7 — c6 A. B)

4. Cg1 — f3. Questa contizione è di Polerio ; il Greco invece ha la più debole coutinuazione 4. Df3, b5; 5. Ab3, b4; 6. Ca4 (meglio era 6. Cd1 per il principio che i pezzi allontanati nei fianchi difficilmente sono efficaci ed è necessario poi molto tempo per riportarli nel centro dell'azione) d5; 7. e × d, c × d; 8. Ce2,

Digitized by Google

Da5; 9, Cg3. Ag4; 10. De3, d4; 11. Dd3, Ad7 e guadagna il Cav.

4. . . . ,	d7 — d5
5. e4 × d5	e5 — e4
6. Cf3 — e5	c6 × d5

7. Cc3 × d5. In Cozio c'è invece la continuazione più naturale ma senza risorse 7. Ab5†, Ad7; 8. d4, Ab4; 9. A × d7 †. Cf — d7 (meglio che Cb × d7, perchè il CD è destinato ad agire in e6) 10. Ad2, A × c3; 11. A × c3, C × e5; 12. d × e, Cc6; 13. f4, d4; 14. Ad2, e3; 15. Ac1, Da5†; 16. Rf1, Arrocca TR e poi f7 — f6. Meglio.

7.	Cf6 × d5
8. Ce5 × f7	Re8 × f7
9. Dd1 — h5†	Rf7 — e6
10. Ac4 × d5†	Dd8 × d5
11. Dh5 — e8†	Re6 — f6
12. De8 × c8	Dd5 — c6
13. Dc8 — d8†	Rf6 — g6
14. Arrocca	Dc6 — d7.

Se invece 19...., D × c2 segue 15. b3, (minacciando Aa3) Dc5; 16. a4 e poi Aa3 e vince. Se invece 14...., h6 ciò che è il meglio possa fare il Nero, segue 15. d4 e il Bianco ha un buon attacco per la sua inferiorità di forze.

15. Dd8 — h4	Dd7 — f5

16. d2 — d4, e il Bianco mantiene l'attacco.

(A).

3. . . . ,	Af8 — c5
4. Cg1 — f3	Dd8 — e7.

Qui è da osservare che se il Nero giuocasse adesso 4...., Cg4 il Bianco dopo 5. Arrocca, c6; — non deve continuare con 6. h3, perchè il Cav. non si può prendere se il Nero risponde 6...., h5! Infatti 7. h × g?, h × g; 8. Ch2, Dh4; 9. Te1, D × f2†; 10. Rh1, T × h2†; 11. R × h2, Dh4. Matto. Anche il tratto del testo non è il migliore, ma noi riportiamo un giuoco di Lolli. Meglio 4...., d6.

5. Cf3 — g5. **Attacco che** più volte abbiamo avuto occasione di dimostrare difettoso perchè precoce.

5. . . . ,	Ac5 × f2†

6. Re1 — f1. Se prende l'Alfiere segue 6...., Dc5†; 7. d4, D × c4; 8. d × e, Dc5†; 9. Ae3, D × e5, ecc.

6. . . . ,	Arrocca
7. Ac4 × f7†	Tf8 × f7
8. Cg5 × f7	De7 × f7

9. Rf1 × f2? La presa difettosa di questo pezzo, dimostra quanto sia pericoloso esporre il proprio Re ad uno scacco di scoperta.

9. . . . ,	Cf6 × e4†
10. Rf2 — e3	Df7 — f4†
11. Re3 — e2	Df4 — f2†
12. Re2 — d3	Ce4 — c5†
13. Rd3 — c4	Df2 — d4†
14. Rc4 — b5	a7 — a6†
15. Rb5 — a5	b7 — b6

Matto.

(B).

3. . . . ,	Cf6 × e4.

Una buona linea di difesa che mette il Bianco nella condizione di perdere qualche

Digitized by Google

tempo per riacquistare il pedone perduto.

4. Cc3 × e4. Se invece 4. A × f7 †, R × f7; 5. C × e4, il Nero resta meglio sciolto dopo 5...., d5; 6. Df3 †, Rg8, 7. Cg3 (7. Cg5, Dd7!) Cc6; 8. c3, Ae6, ecc.

4. . . . ,	d7 — d5
5. Ac4 — d3	d5 × e4
6. Ad3 × e4	Af8 — c5

7. Cg1 — f3. Se invece 7. Cc3, segue 7...., Dh4, 8. De2, A × f2 †, ecc.

7. . . . ,	f7 — f5

8. Cf3 × e5. Il Bianco non ha scelta nei suoi tratti. Questo è ancora il tratto migliore, perchè insidioso, e può offrire una parvenza di contrattacco. Se 8. Ad3 segue 8...., e4; 9. De2, De7 e guadagna un pezzo.

8. . . . ,	Arrocca.

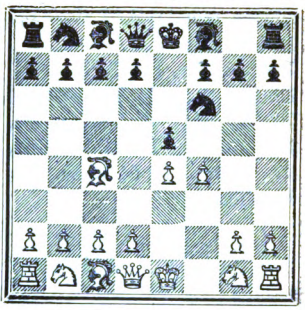
Migliore che 8...., Dd4 dove il Bianco con 9. Dh5 † potrebbe ottenere un contrattacco imbarazzante, e più forte che 8..., Dh4 sebbene anche con questo tratto il Nero venga in decisivo vantaggio.

9. Ac4 — d3. Oppure 9. Af3, Te8; 10. d4, D × d4, ecc. Oppure 9. Cd3, f × e; 10. C × e5, Dd4, ecc.

9. . . . ,	Dd8 — d4
10. Dd1 — e2	Tf8 — e8
11. Ad3 — c4 †	Rg8 — f8
12. f2 — f4	Dd4 × f4
13. d2 — d4	Df4 × d4

e il Nero vince.

Posiz. dopo il tr. 3° del Bianco.



3. . . . ,	Cf6 × e4.

Qui il Nero potrebbe giuocare 3...., d7 — d5 e il Bianco ha la scelta di continuare con 4. e4 × d5, e5 × f4 (4...., e4; 5. d4, C × d5!; 6. Ce2, ecc.) 5. d2 — d4, Cf6 × d5 con giuoco eguale; — oppure con 4. f4 × e5, Cf6 × e4; 5. Dd1 — f3, Dd8 — h4 † (meglio 5...., Cc6 poi Ac5) 6. g2 — g3, Ce4 × g3; 7. h2 × g3, Dh4 × c4; 8. Cb1 — c3, ecc. Meglio.

4. Cg1 — f3. Oppure anche 4. d2 — d3, Dd8 — h4 †; 5. g2 — g3, Ce4 × g3; 6. Cg1 — f3, Ch4 — h5!; 7. Th1 — g1, Cg3 — f5 (sarebbe necessario qui sacrificare un pedone per mettere in giuoco un altro pezzo, così 7...., d5!; 8. A × d5, Cf5; 9. Tg5 —

Digitized by Google

Dh3; 10. f × e, ecc. con giuoco eguale) 8. Tg1 — g5, Dh5 — h3; 9. Ac4 × f7 †, Re8 × f7; 10. Tg5 — h5, Dh3 — g2; 11. Th5 × f5 †, Rf7 — e8; 12. Tf5 — g5, Dg2 — h3; 13. Dd1 — e2, d7 — d6; 14. f4 × e5, ecc. Meglio.

4. . . . . e5 × f4
5. Arrocca Af8 — c5 †

Questo è un errore. Non si deve mai pretermettere un tratto di scioglimento quando si può farlo facendo perdere un tempo all'avversario. Così adesso dovevasi giuocare 5...., d7 — d5 obbligando l'Alf. a perdere un tempo. Il tratto del testo dà occasione invece al Bianco di guadagnare il tempo colla spinta del PD.

6. d2 — d4 Ac5 — b6
7. Tf1 — e1 f7 — f5.

Necessario era 7...., d7 — d5 dove col seguito 8. Ac4 × d5, Dd8 × d5; 9. Cb1 — c3, Dd5 — d8; 10. Te1 × e5 †, Ac8 — e6; 11. Rg1 — h1, Arrocca!; 12. Ac1 × f4, c7 — c6, ecc., i due giuochi si eguagliavano.

8. Cb1 — c3 Dd8 — e7.

Un posto pericoloso per la Donna, — e insostenibile.

9. Ac4 — d5 c7 — c6.

Cattivo tratto pure questo. Meglio era Re8 — d8.

10. Ad5 × e4 De7 — f6.

Bisogna pure togliere la Donna dall'infelice posizione dove si trova onde non vada perduta; ma era meno peggio Re8 — d8.

11. Ae4 × f5 † Re8 — d8
12. Cc3 — e4. Non c'era qui alcuna buona ragione di sacrificare un pezzo, e potevasi conservarlo. Però il Bianco avendo un pezzo di più lo abbandona per mettere in azione il suo CD che è pezzo in questa posizione più efficace.

12. . . . , Df6 — h6.

Il Nero però non doveva perdere la buona occasione di riprendere il suo pezzo, tanto più che l'attacco rimane tanto più forte coll'esistenza dell'AR bianco.

13. g2 — g3. Questo tratto è buono, ma il numero straordinario degli errori che seguono, ci fa dubitare che nel manoscritto originale dell'au-

Digitized by Google

tore sia questo il tratto indicato. Dovrebbe essere stato 13. c2 — c3.

13. . . . , Cb8 — a6?

Un tratto assolutamente inutile ma il Nero non ha buona mossa.

14. Ce4 — d6? Questo ed il seguente tratto del Bianco non hanno senso comune, — e di ciò non s'accorsero tutti i buoni maestri che illustrarono sinora i giuochi dell'autore! Con 14. Ac1 × f4, Dh6 — h5; 15. g3 — g4 si guadagnava la Donna in pochi tratti.

14. . . , Dh6 × d6

15. Cf3 — e5? Questa poi sarebbe piramidale! Ora era indispensabile 15. Ac1 × f4! Delle sviste di questo genere che sciupano l'attacco meglio ideato e meglio condotto sino al momento decisivo, ne succedono spesso in partita viva anche ai maestri migliori, — ma in un trattato scritto e in un giuoco passato per gli occhi di una legione di maestri non dovrebbero passare inosservate! Si può dare venia all'autore che probabilmente al 13° tratto del Bianco ha scritto originariamente il Pedone di Alfiere di Donna un passo (in luogo di g3) ma non si può dare venia a tutti coloro che hanno parafrasato i giuochi dell'autore e non si accorsero dell'errore!

15. . . . , Dd6 — f6?

Il Nero lascierebbe ora sfuggire l'occasione di vincere una partita tante volte perduta. Doveva giuocare 15...., Ab6 × d4†; 16. Rg1 — h1, Ad4 × e5 e restava con un pezzo di più senza avere nulla a temere dall'attacco del Bianco!

16. Dd1 — h5? g7 — g6?

Anche adesso il Nero avrebbe occasione di vincere con 16...., Ab6 × d4† e poi 17...., Ad4 × e5, ecc. Dal cumolo di tutti questi errori, si dimostra come la nostra ipotesi sulla notazione del tratto 13° del Bianco è della maggiore attendibilità.

17.	Af5 × g6	h7 × g6
18.	Dh5 × h8	Df6 × h8
19.	Ce5 — f7†	Rd8 — c7
20.	Ac1 × f4†	d7 — d6
21.	Af4 × d6†	Rc7 — d7
22.	Te1 — e7.	Matto.

Digitized by Google

V Partita.

Controgambitto Greco.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	9. Dh3 — e3	Tg7 — f7
2. Af1 — c4	f7 — f5	10. Cg1 — h3	d7 — d5
3. Ac4 × g8	Th8 × g8	11. Cc3 × d5	Cb8 — c6
4. Dd1 — h5 †	g7 — g6	12. c2 — c3	Ac8 — e6
5. Dh5 × h7	Tg8 — g7	13. c3 — c4	Cc6 — d4
6. Dh7 — h8	Dd8 — g5	14. De3 — c3	Df5 — g4
7. Dh8 — h3	f5 × e4	15. Arrocca	Cd4 — e2 †
8. Cb1 — c3	Dg5 — f5	e il Nero vince.	

Partita rapida, vivace, ed anche discretamente corretta. Non originale del Greco. I primi undici tratti sono in Polerio.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Af1 — c4 f7 — f5.

Giuoco arrischiato, come tutti i controgambitti. A parità di correttezza nei vari tratti, il Nero deve sempre restare con una inferiorità di posizione.

3. Ac4 × g8. Allo scopo di guadagnare un pedone. Non è buon sistema di giuoco perchè il Nero per il pedone perduto ottiene un controattacco duraturo, e il Bianco perde molti tempi. Neppure raccomandabile è di accettare il gambitto e sostenere il pedone guadagnato per la stessa ragione. Per esempio: 3. e4 × f5, Cg8 — f6; 4. g2 — g4, d7 — d5; 5. Ac4 — b3, h7 — h5; 6. g4 — g5, Cf6 — e4; 7. h2 — h4, Af8 — c5; 8. Cg1 — h3, Ac8 × f5. 9. d2 — d3, Af5 × h3; 13. d3 × e4, Ah3 — g2 e il Nero sta meglio.

Digitized by Google

La migliore risposta al controgambitto è 3. d2 — d3, col seguito 3...., Cg8 — f6; 4. Cg1 — f3, ecc; venendone un gambitto di Re rifiutato, con una mossa di vantaggio pel Bianco.

3. . . . , Th8 × g8
4. Dd1 — h5†. In ogni caso più forte dello scacco immediato non è 4. e4 × f5. Per esempio:

VARIANTE.

4. e4 × f5 d7 — d5.

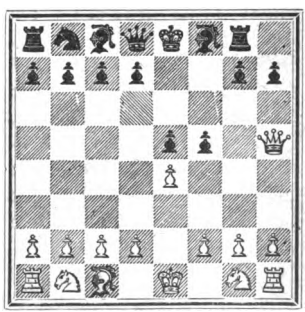
Aprire le linee ai propri pezzi deve essere l'obbiettivo costante del giuocatore specialmente nei primi tratti. Il Nero poteva impedire lo scacco successivo di Donna, giuocando 4...., Dg4, ma sarebbe stato tratto inferiore perchè in luogo di sciogliere gli altri pezzi avrebbe perduto vari tempi colla sua Donna.

5. Dd1 — h5 † g7 — g6
6. f5 × g6 Tg8 × g6
7. Dh5 × h7. Se invece giuoca 7. Cf3! il Nero deve rispondere con 7...., Cc6!; 8. D × h7, Df6; 9. d3, Ag4! (10. D × c7, Tg7) e non con 7...., Ag4 subito che darebbe vantaggio al Bianco, con il seguito 8. D × h7, Df6 (Tg7; 9. Dh4, Dd6; 10. d3, A × f3; 11. g × f, Tf7; 12. Tg1, Cc6; 13. c3, T × f3; 14. Cd2, T × d3; 15. Dh5 †, Rd8; 16. Tg8, Df6; 17 Ce4, Df3; 18. Ag5†, Ce7; 19. Cc5 e vince) 9. Cc3, Tg7; 10. C × d5, Dd6; 11. De4 e vince.

7. . . . , Dd8 — f6
8. Cb1 — c3. Se inveve 8. D × c7; segue 8...., Cc6; 9. Dh7. Cd4; 10. Rd1. Ag4†; 11. f3, C × f3; 12. D × b7, C × h2†, 13. Ce2, A × e2†, e vince.

8. . . . , Tg6 × g2
9. Dh7 — h5 † Re8 — d8
10. Dh5 — e2 Af8 — c5
11. Cc3 — d1 Df6 — g7
12. De2 — f1 Cb8 — c6
13. c2 — c3 e5 — e4
14. Cg1 — e2 Cc6 — e5
15. Ce2 — f4 Ce5 — f3†
16. Re1 — e2 Ac8 — g4
e il Nero vince.

Posiz. dopo il tr. 4° del Bianco.



4. . . . , g7 — g6
5. Dh5 × h7 Tg8 — g7
6. Dh7 — h8. Se invece subito 6. Dh7 — h3 segue 6...., f5 × e4, con più vantaggio.

Digitized by Google

6. . . . , Dd8 — g5
7. Dh8 — h3 f5 × e4
8. Cb1 — c3 Dg5 — f5.

Propone il cambio della Donna per necessità dovendosi togliere alla minacciata offesa dell'AD, e dovendo difendere il PR. In ogni caso il cambio se accettato gli permette di riunire i pedoni nel centro, e resta con un giuoco più sciolto e preferibile.

9. Dh3 — e3 Tg7 — f7
10. Cg1 — h3. In Polerio c'è anche la seguente variante: 10. Cc3 × e4, d7 — d5; 11. Ce4 — g5 (se 11. Cg3 allora 11...., D × c2 e poi Ac5) Af8 — h6; 12. h2 — h4, Df5 × c2; 13. f2 — f4, Tf7 — e7; 14. f4 × e5, d5 — d4; 15. De3 — e2 (15. D × d4, Cc6, poi C × e5) Cb8 — c6; 16. Cg1 — f3, Ac8 — g4; 17. De2 — b5. Ah6 × g5; 18. h4 × g5, Ag4 × f3 e vince.

10. . . . , d7 — d5.

Un sacrificio di pedone assai ben calcolato. Il CD è obbligato a prendere e va ad appostarsi in posizione incomoda.

11. Cc3 × d5 Cb8 — c6
12. c2 — c3. In Polerio c'è invece la continuazione: 12. d2 — d3, Cc6 — d4; 13. De3 — d2 (oppure 13. Rd2, e × d; 14. c × d, Ae6; 15. Cc3, Td8; 16. Te1, Ah6; 17. D × h6, Cf3 † o meglio Cb3 †) e4 × d3; 14. c2 × d3, Cd4 — f3 †; 15. g2 × f3, Df5 × f3; 16. Th1 — g1, Ac8 × h3; 17. Cd5 — c3 (17. Ce3, Ab4) Ta8 — d8 e vince.

12. . . . , Ac8 — e6
13. c3 — c4. Se invece Cd5 b4, segue 13...., Af8 × b4; 14. c3 × b4, Cc6 × b4 od anche Cc6 — d4 con giuoco da vincere.

13. . . . , Cc6 — d4
14. De3 — c3 Df5 — g4
15. Arrocca. Così si perde la Donna subito, ma il Bianco non aveva tratto che lo salvasse. Per esempio: 15. Ch3 — f4, Ae6 × d5; 16. c4 × d5, Tf7 × f4, ecc.

15. . . . , Cd4 — e2 †
e il Nero vince.

Digitized by Google

APPENDICE

AL CAPITOLO II

Le Aperture di giuoco aperto sono come abbiamo detto, quella di Cavallo di Re, studiata nel primo Capitolo; quella di Alfiere di Re che abbiamo visto in questo secondo Capitolo; il Gambitto di Re che studieremo nel terzo e finalmente alcune altre Aperture chiamate generalmente irregolari, per non avere un carattere ben definito. Queste non studiate, nè accennate dal nostro autore sarebbero:

1. *Le Partite dei Pedoni centrali.*
2. *Il Gambitto del Centro.*
3. *La Partita Alapine.*
4. *La Partita Viennese.*

Dobbiamo tutte brevemente esaminarle.

§ 1. Partita dei Pedoni centrali.

Così chiamata perchè il primo giuocatore spinge nel secondo tratto un solo passo il PAD in vista di spingere poi il PD due passi per assicurarsi il centro. Philidor condannò questa partita e tentò dimostrare che il Nero vi ottiene un vantaggio decisivo, ma ciò non è vero, ed anzi il giuoco è del tutto sicuro, sebbene non ricco di risorse e facilmente rientrante in varianti di altri giuochi conducenti troppo presto all'eguaglianza.

BIANCO.	NERO.	
1. e2 — e4	e7 — e5	Buona risposta perchè combatte subito efficacemente l'obbiettivo di conquistare il centro coi pedoni bianchi; ma

Digitized by Google

può anche giuocare 2...., Cf6; 3. d4, C×e4; 4. d×e, d5; 5. Ae3, Ae6; Cd2, Cd7, ecc.

3. Cg1 — f3! d5×e4!

Se invece 3...., Ag4 il Bianco guadagna un pedone con 4. Da4 †, Dd7; 5. Db3, A×f3; 6. D×b7, A×g2; 7. A×g2, Dc6; 8. Dc8 † e poi 9. e×d.

4. Cf3×e5 Af8 — d6
5. Ce3 — c4 Ac8 — e6
6. d2 — d4 e4×d3
7. Af1×d3 Cg8 — e7
8. Arrocca Arrocca

Parità.

§ 2. Gambitto del centro.

Apertura assai interessante. Ha il difetto di tutte le Aperture di secondo ordine; l'attacco è poco resistente e per mantenerlo bisogna sacrificare qualchecosa nella forza materiale. Teoricamente può condurre a delle varianti favorevoli alla difesa, ma in pratica riesce sempre un giuoco assai difficile pel secondo giuocatore. Questi non sarà mai troppo guardingo per evitare i molti tranelli che questo giuoco sa presentare!

Il Gambitto del centro si divide in due speciali partite: *a*) il Gambitto del centro, propriamente detto; *b*) il Gambitto svedese o danese che dire si voglia.

a) Gambitto del centro.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. d2 — d4	e5×d4

3. Dd1×d4. Non volendo sagrificare il pedone è meglio riprenderlo subito così; però in tal caso il giuoco si eguaglia subito.

3. . . . , Cb8 — c6
4. Dd4 — e3! Cg8 — f6
5. e3 — e5. Altra continuazione pel Bianco è 5. Cc3, Ab4!; 6. Ad2, Arrocca; 7. Arrocca, Te8; 8. Ac4 sagrificando un pedone, dove il Nero dovrebbe venire in vantaggio tanto accettando il sagrificio con 8...., A×c3, e poi C×e4; quanto meglio rifiutandolo con 8...., d6; 9. Cf3, Ae6, ecc.

5. . . . , Cf6 — g4
6. De3 — e4 d7 — d5.

Sarebbe pericoloso sebbene suggestivo il sagrificio del pezzo con Cg4×e5; 7. f4, d5;

Digitized by Google

8. De3, d4; 9. De4, Ab4; 11. Ad2, ecc.

7. e5 × d6 *en pass* † Ac8 — e6
8. d6 × c7. Meglio è 8. Ab5!, D × d6; 9. Cc3, Dc5; 10. De2, Ae7 con giuoco eguale.

8. . . . , Dd8 — d1†
9. Re1 × d1 Cg4 × f2†
10. Re1 — d1 Cf2 × e4
11. Ac1 — f4 Af8 — c5

e il Nero guadagna facilmente il pedone c7 con miglior giuoco.

b) Gambitto svedese.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. d2 — d4	e5 × d4
3. c2 — c3	d4 × c3.

Il Gambitto si può rifiutare in più modi, i più sicuri dei quali sono 3...., d3, 3...., d5, ed anche 3...., Cf6.

4. Af1 — c4 c3 × b2.

Accettare l'offerta anche del secondo pedone è troppo pericoloso. Meglio rifiutarla con 4...., Cf6; 5. Cc3, Cc6; 6. Cge2, Ac5, ecc.

5. Ac1 × b2 Cg8 — f6
6. Cb1 — c3 Cb8 — c6
7. Cg1 — f3 Af8 — b4
8. Dd1 — c2 d7 — d6
9. Arrocca TD Ab4 × c3
10. Dc2 × c3 Ac8 — e6
11. Th1 — e1 Ae6 × c4
12. Dc3 × c4 Arrocca
13. e4 — e5 Cf6 — e8
14. g2 — g4 Rg8 — h8
15. h2 — h4 f7 — f6
16. Dc4 — f4 Cc6 — e7
17. e5 — e6 Ce7 — g6
18. Df4 — e4 Dd8 — c8
19. h4 — h5 Cg6 — e5
20. Cf3 — h4 Dc8 × e6
21. Ch4 — g6† h7 × g6
22. h5 × g6 De6 — c4†
22. De4 × c4 Ce5 × c4
23. Te1 — h1† Rh8 — h8

25. Th1 — h7 e vince. Unico tratto per salvare il matto che seguirebbe dal raddoppiamento delle Torri è adesso 25...., Tf8 — f7 ed allora segue 26. Th8†, R × h8; 27. g × f e vince.

§ 3. Partita Alapine.

Apertura del tutto nuova. Porta il Nome di Alapine perchè questi fu il primo a sostenere che dopo 1. e2 — e4, e7 — e5 con Cg1 — e2 si può mantenere il vantaggio del tratto come in qualunque altra apertura. Non merita nè gli entusiasmi del suo unico sostenitore, nè le ire ed i sarcasmi della maggior parte dei teorici che tentavano demolirla. È una apertura colla quale si può vincere e perdere una partita come con qualunque altra, ma nella pratica

Digitized by Google

non incontrò alcun favore, — e ciò è giusto. L'uscita naturale del CR è alla terza casa del suo Alfiere. Uscire alla seconda di Re collo scopo di offrire poi il gambitto (f2 — f4) senza perdere un pedone, è un obbiettivo di assai dubbio valore, e che in ogni caso non merita preferenza in confronto degli innumerevoli attacchi che offre la continuazione normale 2. Cg1 — f3.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — e2	Af8 — c5.

Ritenuta la migliore risposta, ma tutto concesso, il suo valore non va più in là di far perdere il vantaggio del tratto al primo giuocatore.

3. c2 — c3	d7 — d5.

Meglio è forse 3...., Cc6; 4. d4, Ab6; 5. f4, Cf6, ecc.

4. d2 — d4	e5 × d4
5. c3 × d4	Ac5 — b4 †
6. Ac1 — d2	Ab4 × d2 †
7. Cb1 × d2	d5 × e4
8. Cd2 × e4	Ac8 — f5
9. Ce2 — c3	Dd8 — e7 ?
10. Af1 — d3	Cg8 — f6
11. Arrocca	Arrocca
12. Tf1 — e1	De7 — d8
13. Dd1 — f3	Af5 × e4
14. Cc3 × e4	Dd8 × d4
15. Ce4 × f6 †	g7 × f6
16. Ad3 × h7 †	Rg8 — h8 !
17. Te1 — e4	Dd4 × b2
18. Te4 — h4	Db2 × a1 †
19. Ah7 — b1 † e vince.	

§ 4. Partita viennese.

Le combinazioni che derivano dall'uscita del CD al secondo tratto non allettarono che tardi la pratica dei maestri e lo studio dei teorici. Fu il viennese Hampe che la mise in evidenza nella seconda metà del secolo scorso, e in suo onore fu chiamata viennese. Però questa interessante apertura che ebbe un momento di gran voga, tenne assai debolmente il campo contro l'austera Partita di Donna, e la preponderante Partita Ruy Lopez. La ragione deve ricercarsi nell'indole poco aggressiva del secondo tratto del Bianco. Il Nero vi risponde forse per migliore con 2...., Cg8 — f6 e il Bianco è obbligato volendo mantenere il vantaggio del tratto ad entrare in varianti note dell'Apertura dei tre Cavalli, o della Partita russa.

Digitized by Google

Le più importanti variazioni dell'apertura seguono quindi quando il Nero risponde con 2...., Cb8 — c6 dove il Bianco continua per lo più con 3. f2 — f4 venendone delle forme di gambitto assai interessanti e difficili che portano il nome di Gambitto Steinitz, Gambitto Hampe-Allgayer e Gambitto Pierce a seconda del nome dei loro inventori o sostenitori.

La difesa 2...., Af8 — c5, col seguito 3. f2 — f4 porta a delle forme più o meno conosciute del Gambitto rifiutato, che qualora il primo giuocatore non volesse continuare colla spinta del PAR ne vengono delle varianti assai più languide e monotone, dove i giuochi facilmente si eguagliano sino dai primi tratti. Dobbiamo quindi esaminare:

a) la Partita Viennese propriamente detta; *b*) il Gambitto Steinitz; *c*) il Gambitto Hampe-Allgayer; e *d*) il Gambitto Pierce.

a) Partita viennese.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cg8 — f6

3. f2 — f4. Questo attacco che sembra il più spontaneo dopo l'uscita del CD non dà buona prova contro la difesa adottata dal Nero. Meglio 3. Af1 — c4, entrando nella Partita berlinese, oppure 3. Cg1 — f3, entrando nella Partita dei due Cavalli.

3.	d7 — d5 !
4. f4 × e5	Cf6 × e4
5. Cg1 — f3	Af8 — b4.

Più buoni uffici per la difesa dà 5..... Ag4; 6. d3 !, C × c3; 7. b × c, d4; 8. Ae2 !, d × c; 9. Arrocca, Ac5 †; 10. Rh1, Cc6, ecc.

6. Af1 — e2 !	Arrocca
7. Arrocca	Cb8 — c6
8. Dd1 — e1	Ac8 — e6
9. d2 — d3	Ab4 — c5 †
10. Rg1 — h1	Ce4 × c3
11. b2 × c3	d5 — d4
12. De1 — g3	Tf8 — e8
13. Cf3 — g5	Ac5 — f8.

Se invece 13....., d × c segue 14. Ce4, Ae7; 15. Cf6 †, A × f6; 16. e × f, g6; 17. Aa3, con giuoco irresistibile d'attacco.

14. c3 — c4	Dd8 — d7
15. Ae2 — f3	Cc6 — d8
16. Af3 — e4	h7 — b6
17. Cg5 — h7	Rg8 — h8
18. Ac1 × h6	f7 — f5 !
19. e5 × f6	g7 × h6
20. f6 — f7	Ae6 × f7
21. Ch7 × f8	Te8 × f8
22. Tf1 — f6	Dd7 — d6
23. Tf6 × d6	c7 × d6
24. Dg3 — f4 e vince.	

Digitized by Google

b) Gambitto Steinitz.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cb8 — c6
3. f2 — f4	e5 × f4.

Una volta offerto il Gambitto bisogna accettarlo, non essendovi dopo l'uscita dei Cavalli di Donna modo soddisfacente di rifiutarlo.

4. d2 — d4. La continuazione ordinaria dell' attacco dopo l'accettazione del gambitto è qui 4 Cg1 — f3. Il tratto del testo è d'invenzione di Steinitz. Fu sul principio deriso e condannato, ma dopo i continui trionfi del suo autore con esso, la teoria se ne impensierì e cominciò a studiarlo senza però riuscire a demolirlo. Infatti nella sua bizzarria nasconde una grande fortezza. Oggi dopo che più e più volte cadde e risorse la pratica l'ha abbandonato, come giuoco poco sicuro. Il concetto di esso posa sul principio teorico che nel finale il miglior posto pel Re è il centro della scacchiera. La posizione incomoda del Re bianco nel principio della partita è solo di uno svantaggio apparente, compensato dall'attacco e dalla facilità di ridurre il giuoco a pochi pezzi.

4. . . . ,	Dd8 — h4 †
5. Re1 — e2	d7 — d5.

Le difese del Nero sono tante, ma tutte lasciano al Bianco la possibilità di eguagliare il giuoco. Questa è la più forte.

6. e4 × d5	Ac8 — g4 †
7. Cg1 — f3	Arrocca
8. d5 × c6	Af8 — c5
9. d4 × c5	Cg8 — f6 !

La variante è probabilmente superiore all'intelligenza di un principiante; ma è ancora una delle meno astruse !

10. c6 × b7 †	Re8 — b8
11. Dd1 × d8 †	Th8 × d8
12. Ac1 — d2	Td8 — e8 †
13. Re2 — d1	Dh4 — f2
14. Rd1 — c1	Ag4 × f3
15. g2 × f3	Df2 × f3
16. Th1 — g1	Df3 — f2
17. Tg1 — h1	Te8 — e1 †
18. Ad2 × e1	Df2 × e1 †
19. Cc3 — d1	Cf6 — e4
20. b2 — b3	Ce4 — f2

e il Nero vince.

c) Gambitto Hampe-Allgayer.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cb8 — c6
3. f2 — f4	e5 × f4
4. Cg1 — f3	g7 — g5
5. h2 — h4.	La previa

uscita del CD dall'una e dall'altra parte non altera di molto la forma di tutti i gambitti che possono seguire. Riesce però più favorevole alla difesa, — tranne nella forma del Gambitto Allgayer dove

Digitized by Google

il CD riesce di grande rafforzamento all'attacco. Perciò il tratto del testo e la successiva portata Cf3 — g5 costituiscono la linea più forte dell'attacco. Può anche giuocare 5. d2 — d4 dando origine al Gambitto Pierce e questo vedremo alla variante successiva.

5. . . . , g5 — g4
6. Cf3 — g5. Una forma di Gambitto di Re sconosciuta al Greco, anche non tenuto conto dell' uscita dei Cavalli di Donna. Ora il Bianco è costretto a sagrificare un pezzo.

6. . . . , h7 — h6
7. Cg5 × f7 Re8 × f7
8. d2 — d4. Anche 8. Ac4† è forte continuazione, ma questa è più insidiosa.

8. . . . , d7 — d5.

Tra le varie difese del Nero questa è la più forte; tutte le altre lasciano al Bianco un attacco formidabile.

9. Ac1 × f4 Cg8 — f6
10. Af1 — d3 d5 × e4
11. Ad3 — c4† Rf7 — e8
12. d4 — d5 Cc6 — a5
13. Ac4 — e2 Af8 — d6
14. Dd1 — d2 h6 — h5
15. Arrocca TR Dd8 — e7
16. Af4 × d6 c7 × d6
17. Dd2 — d4 Th8 — f8
18. Dd4 — a4 † Ca5 — c6
19. d5 × c6 b7 — b6
20. Ta1 — d1, con giuoco da vincere.

d) Gambitto Pierce.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cb8 — c6
3. f2 — f4	e5 × f4
4. Cg1 — f3	g7 — g5

5. d2 — d4. Una forma di gambitto d'invenzione dei fratelli Pierce di Los Angelos, la quale implica il sacrificio di un pezzo. È poco sicuro come tutti i gambitti, e non ha il brio e le risorse del precedente.

5. . . . , g5 — g4
6. Af1 — c4 g4 × f3
7. Arrocca d7 — d5.

Questa spinta del PD (il principiante lo avrà già considerato) è quasi sempre la miglior difesa in tutti i giuochi di gambitto. Qualunque delle molte altre in questo momento sarebbe inferiore.

8. Cc3 × d5. Se invece 8. e × d segue 8...., Ag4; 9. Te1†, Cge7; 10. Ce4, Ag7 !, ecc.

8. . . . , Ac8 — g4
9. g2 × f3 Ag4 — h3
10. Ac1 × f4 Ta8 — c8
11. Dd1 — d2 Cg8 — f6
12. Af4 — g5 Th8 — g8
13. Rg1 — h1 Cf6 × e4
14. Tf1 — e1 Dd8 × g5
15. Te1 × e4† Re8 — d8

e il Nero vince.

Digitized by Google

Capitolo III.

Gambitto di Re.

Il Gambitto di Re consiste nel sacrifizio del PAR fatto al secondo tratto dal primo giuocatore dopo la spinta dei due pedoni di Re.

La parola *Gambitto* accettata in tutte le lingue è d'origine prettamente italiana. È una corruzione di *Gambetto* e suona tranello, insidia. Gambitti si dicono adesso tutti quei giuochi in cui per lo più chi sortì il primo tratto sacrifica un pedone o un pezzo per dare la maggior forza al proprio attacco. I primi scrittori però non conoscevano che il Gambitto di Re. Il primo a parlarne fu il Ruy Lopez. Dopo lui gli autori italiani Polerio, Greco, Carrera, Salvio illustrarono splendidamente ma incompletamente le prime combinazioni di questa ammirabile apertura. Solo più tardi il Philidor, e gli autori italiani Dal Rio, Lolli e Ponziani ne diedero una teoria sistematica.

Il Philidor conclude la sua teoria dichiarando che un Gambitto nel quale l'attacco e la difesa sieno ben condotti, non è mai un giuoco decisivo per alcuno degli avversarî. Quegli però che offre il Gambitto, egli soggiunge, ha il vantaggio di avere sempre l'attacco, e maggiore probabilità di vincere se colui che lo difende non giuoca regolarmente le prime mosse.

Gli autori italiani invece ritennero svantaggioso il sacrifizio del pedone perchè il primo giuocatore rimane forzatamente inferiore del pedone. Solo il Ponziani prudentemente soggiunge, non potersi assicurare che il vantaggio di questo pedone dia giuoco di sua natura vinto.

L'*Handbuch* del Bilguer, il quale, almeno sino all'anno 1890, si può qualificare la sintesi migliore della sapienza scacchistica di tutto il mondo, dichiara che un giudizio

Digitized by Google

sul risultato generale di questa Apertura non può essere del tutto sicuro perchè sebbene tutte le varie specie di Gambitti sieno state profondamente studiate e arricchite di importantissime scoperte, pure l'esame di questi è ben lungi dall'essere esaurito.

Fra i giuocatori e teorici moderni più celebri havvi la stessa diversità d'opinioni, ma la maggior parte li ammettono praticamente possibili. E in ciò arrestiamo noi pure la nostra opinione ritenendo che il Gambitto di Re sia un giuoco praticamente possibile, e in ogni caso che l'attacco praticamente compensa a sufficienza il pedone di meno.

Teoricamente, sembra in realtà che ogni attacco trovi la sua sufficiente difesa e che anzi, per lo più, la conservazione del pedone guadagnato produca un vantaggio reale pel difendente; ma se noi guardiamo ai risultati pratici dei migliori maestri dello scacchiere, non possiamo disconoscere che le risorse dell'attacco in quasi tutte le forme di Gambitto sono così varie e tante; che la difesa riesce così difficile e pericolosa; che un così largo campo di combinazioni resta ancora inesplorato, tanto da permettere a un giuocatore di genio, non solo l'esperimento pratico di questa apertura, ma ancora la maggiore probabilità di vittoria contro coloro cui fossero poco famigliari gli studî recenti sopra di essa.

L'intento principale del sacrificio del PAR si è di rimuovere il PR avversario dal suo posto naturale, e di far perdere un tempo al secondo giuocatore. Dopo: 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. f2 — f4, e5 × f4 i pedoni centrali del Bianco acquistano la maggior forza; la linea di AR resta aperta immediatamente all'azione della TR appena il Re bianco siasi arroccato, e il primo giuocatore ha guadagnato un tempo importantissimo per lo scioglimento del suo giuoco.

Una volta accettato il Gambitto, il Bianco ha varî modi di continuare l'attacco. Il più sicuro è uscire coll'AR (3. Af1 — c4) ed in tal caso l'apertura dicesi Gambitto d'Alfiere di Re. Uscendo invece col CR (3. Cg1 — f3)

Digitized by Google

l'Apertura prende il nome di Gambitto di Cavallo di Re. Tutti gli altri modi di continuare l'attacco sono inferiori.

Il Gambitto di Cavallo di Re si dirama in una serie quasi infinita di varianti e sottovarianti le quali prendono quasi tutte un nome particolare, sia da qualche teorico celebre che le illustrò coi suoi studî, sia da qualche maestro celebre che le illustrò praticamente in partite d'impegno.

La difesa migliore contro l'uscita del CR al terzo tratto è la spinta del PCR due passi (3...., g7 — g5) in difesa del pedone di più, tutte le altre difese sono inferiori o cattive. Talune di esse conducono, bensì all'eguaglianza ma niuna di esse è sufficiente a conservare al difendente il pedone di più, mentre ciò invece egli può ripromettersi colla spinta 3...., g7 — g5.

Dopo 3...., g7 — g5 il Bianco ha la scelta tra due sistemi diversi di attacco. Può sciogliere il suo giuoco regolarmente cominciando col tratto 4. Af1 — c4 coll'obbiettivo di portare in seguito l'attacco sul PAR doppiato, spingendo a un dato momento g2 — g3 oppure può portarlo immediatamente sul PCR spingendo subito al quarto tratto 4. h2 — h4. Questo secondo sistema dà origine ai cosidetti Gambitti Kieseritsky e Allgayer.

Ambedue questi sistemi d'attacco tendono allo stesso scopo, rompere e disunire la catena dei pedoni neri del lato di Re. Tutto lo spirito dell'attacco nei giuochi del Gambitto di Cavallo consiste unicamente in questo. Se il primo giuocatore riuscirà a separare e disperdere questi pedoni, egli otterrà certamente un grande vantaggio ed avrà le maggiori probabilità di vincere. Se al contrario il difendente manterrà ferma ed unita la catena dei suoi pedoni sino al finale, tutte le probabilità della vittoria saranno per lui.

Egli è della massima importanza per l'attacco rendere libera l'azione della Torre di Re, e per raggiungere questo intento, il primo giuocatore può anche, e lo deve in molti casi, sacrificare il CR. Ma ciò non sempre può fare efficacemente, e la teoria è anzi quasi concorde nell'affermare, che a giuoco corretto la difesa deve sempre trionfare, non

Digitized by Google

essendo possibile al primo giuocatore rompere i pedoni avversarî, che a costo di un pezzo; prezzo troppo elevato e che non vale l'attacco per quanto forte che segue dal sacrifizio. Sul valore pratico di questa affermiazione noi non crediamo però si possa essere del tutto tranquilli, come abbiamo già detto parlando del Gambitto di Re in generale, e come si può dimostrare trattando le varie fasi dei giuochi del Gambitto di Cavallo.

Dopo il tratto 4. Af1 — c4 il Nero può alla sua volta adottare due diversi sistemi di difesa. Il primo consiste nel sostenere e mantenere la sua catena di pedoni spingendoli quando vengono attaccati, sostenendoli gli uni cogli altri, e ottenendone uno libero che avanzerà come un cuneo nel campo avversario. Per mantenere efficacemente questo piano, il difendente deve cominciare dall'appostare il suo AR a g7 e spingere subito dopo il PTR un passo. Questo sistema di giuoco costituisce principalmente il Gambitto comune di Cavallo di Re conosciuto generalmente col nome di Gambitto Greco-Philidor dal nome dei due scrittori che per i primi più profondamente lo trattarono.

L'altro sistema di difesa consiste nel provocare subito il sacrifizio del CR, spingendogli addosso al quarto tratto il PCR con 4...., g5 — g4. Se il primo giuocatore lascia in preda il Cavallo (Gambitto Muzio) ne segue un giuoco vivacissimo e pieno di brillanti ed interessantissime combinazioni nel quale il Bianco può trovare un sufficiente compenso al sacrifizio nel vantaggio di avere rotti i pedoni nemici e conquistata la linea dell'AR. Se invece il primo giuocatore non sacrifica il pezzo, ma muove 5. Cf3 — e5 (Gambitto Salvio), ne segue pure un giuoco pieno d'interesse, e assai vivace per ambedue le parti.

Di questi due sistemi di difesa quale sia preferibile è controverso. La generalità però sostiene che il secondo (4...., g5 — g4) sia migliore. Taluno anzi va più in là ancora e dichiara che la difesa 4...., Af8 — g7 è insufficiente e che il primo giuocatore ottiene contro essa un vantaggio assoluto.

Digitized by Google

Noi crediamo però, a torto. Ambedue questi sistemi di difesa hanno vantaggi e inconvenienti, e secondo il genio e lo stile del giuocatore possono entrambi sembrare eccellenti. Il primo tende a fiaccare l'impeto dell'attacco, e mira a portare la partita sul giuoco chiuso conservando sempre il vantaggio di un pedone; l'altro dà sin dalle prime mosse un rilevante vantaggio di forze al difendente, e purchè egli possa parare l'impetuosità del primo assalto, verrà facilmente in posizione superiore.

Di tutto ciò si può avere occasione di convincersi studiando particolarmente ciascuna forma di Gambitto anche nella forma elementare di questo libro.

Un'altra forma prende il Gambitto di Re quando il primo giuocatore invece di uscire col CR al terzo tratto, esce con Af1 — c4.

L'attacco che segue da questa uscita d'Alfiere è invero meno vivace, meno impetuoso dell'attacco che accompagna di solito i Gambitti di Cavallo; ma in compenso è più sicuro e dura più o meno a lungo senza che il Bianco abbia bisogno di corroborarlo con nuovi sacrifizi. Il Gambitto d'Alfiere fu oggetto di profondi studî per i migliori trattatisti di tutte le epoche e di tutti i paesi, e come avviene per lo più in questo genere di speculazioni, si ebbero risultanze e giudizi i più disparati.

Ponziani e più tardi Labourdonnais ed altri ritennero svantaggioso questo Gambitto al pari degli altri, perchè non vi rinvennero maggiori probabilità per riacquistare il pedone sacrificato. Ma dopo le ammirabili analisi di Lange e di Jänisch, nelle quali provarono insufficiente a sostenere il pedone la classica difesa 3...., Dd8 — h4†; 4. Re1 — f1, g7 — g5 il Gambitto d'Alfiere fu rimesso in onore non solo, ma fu considerato per una certa epoca come irresistibile.

La forza di questo Gambitto consiste in ciò, che essendosi i pedoni bianchi impadroniti del centro e restando il CR bianco alla sua casa, la difficoltà dei movimenti dei pezzi neri da una parte, e la minaccia della portata della Donna bianca a h5 dall'altra, rendono quasi necessario lo scacco

Digitized by Google

di Donna nera a h4 col quale si fa bensì perdere l'arroccatura e si lega una delle Torri al Bianco, ma si porta la Donna in posizione svantaggiosa e la si assoggetta ad un attacco pericoloso, il quale compensa non solo la perdita materiale del pedone di Gambitto, ma mette il primo giuocatore in condizioni di venire facilmente in posizione superiore.

Gli ultimi studî modificarono alquanto il giudizio di Jänisch, ma sostanzialmente il Gambitto d'Alfiere non fu mai demolito, ed ora è quasi generalmente accettata la massima che la difesa più sicura e la migliore sotto tutti i rapporti consista nel ritornare subito il pedone guadagnato, giuocando 3...., d7 — d5. Ciò che secondo noi conduce a un giuoco eguale.

Il Gambitto si può anche non accettare, e questo in pratica spesso è consigliabile. Il modo migliore di rifiutare il Gambitto è 2...., Af8 — c5.

Nei giuochi del Greco il Gambitto di Re è trattato abbastanza largamente, tanto da dispensarci di annettere a questa parte alcuna appendice, supplendo nelle annotazioni, a quelle cognizioni teoriche in materia, indispensabili anche in un libro elementare.

Digitized by Google

SEZIONE I.

Giuochi di Gambitto rifiutato.

I Partita.

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	Af8 — c5
3.	Cg1 — f3	d7 — d6
4.	c2 — c3	Dd8 — e7
5.	d2 — d4	e5 × d4
6.	c3 × d4	De7 × e4 †
7.	Re1 — f2	Ac5 — b4
8.	a2 — a3	Ab4 — a5
9.	b2 — b4	Aa5 — b6
10.	Af1 — b5 †	Re8 — d8
11.	Th1 — e1	De4 — f5
12.	Te1 — e8	Matto.

Breve partita assai istruttiva. Non è originale di Greco, ma trovasi nei manoscritti di Polerio che la dice giuocata effettivamente da Leonardo da Cutri detto il Puttino, celebre giuocatore del XVI secolo.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 Af8 — c5.

Buona maniera, forse la migliore, di rifiutare il Gambitto. Prevale però oggi l'opinione che il rifiuto del Gambitto per quanto bene condotto, lasci sempre il difendente con una posizione leggermente inferiore. Per cui ne verrebbe il corollario che il Gambitto si debba sempre accettare, tanto più che teoricamente si vuole che ogni giuoco di Gambitto sia perduto per chi lo tenta. Ciò può essere vero in teoria ma nella pratica la cosa è diversa, e il giuocatore che non vuole arrischiare l'alea di un giuoco incerto e troppo

Digitized by Google

ricco di combinazioni, farà sempre bene di rifiutare la presa del pedone. Il tratto del testo è, sotto questa considerazione eccellente, perchè ritarda l'arroccamento avversario, e può giovare in eventuali controattacchi.

3. Cg1 — f3 d7 — d6

4. c2 — c3. Questo tratto che tende a sostenere la successiva spinta d2 — d4 sembra buono, ma effettivamente non ottiene lo scopo perchè il centro non può sostenersi come si vedrà. Modernamente si preferisce giuocare 4. Af1 — c4 oppure 4. Cb1 — c3; ma la continuazione più forte dell'attacco è 4. f4 × e5, d6 × e5; 5. c2 — c3, Cg8 — f6; 6. Cf3 × e5, Arrocca; 7. d2 — d4, Ae5 — d6; 8. Ce5 — f3, Cf6 × e4; 9. Af1 — d3, ecc. Vedasi la partita n. 20 nel Cap. II della Parte quarta. Accenniamo in variante qualche altra combinazione degli altri attacchi:

VARIANTE.

4. Af1 — c4 Cb8 — c6.

Oppure 4...., Cf6; 5. d3, Arrocca; 6. Cc3, Cg4 (controattacco precoce e quindi dannoso) 7. Tf1, C × h2; 8. Th1, Cg4; 9. De2, Af2†; 10. Rf1, Cc6; 11. f5, Ac5; 12. Cg5, Ch6; 13. Dh5, De8; 14. C × h7, R × h7; 15. A × h6, g6; 16. D × g6 †, f × g; 17. A × f8. Matto!

5. Cb1 — c3! Se 5. c3 segue 5...., Ag4; 6. h3, A × f3; 7. D × f3, De7, ecc. Parità.

5. . . . , Cg8 — f6
6. d2 — d3 Ac8 — g4.

Questo tratto è buono quando il Bianco ha giuocato il PAD un passo; — non lo è quando, come in questo caso, è uscito invece il CD. Il Nero avrebbe fatto meglio di giuocare qui 6...., a7 — a6 per impedire che il Bianco cambi l'AR nero con Cc3 — a4.

7. h2 — h3. Oppure anche 7. Ca4, Arrocca; 8. C × c5, d × c; 9. Arrocca, Dd6; 10. f5, Ca5; 11. De1 !, C × c4; 12. d × c, A × f3; 13. g × f, Dd4 †, 14. Rh1, D × c4; 15. Tg1 e il Bianco ha un attacco formidabile per il pedone di meno.

7. . . . , Ag4 × f3
8. Dd1 × f3 Cc6 — d4

Attacco non raccomandabile, perchè il Bianco con 9. Dd1, potrebbe difendere ogni cosa, e il CD nero sarebbe più tardi obbligato a ritirarsi perdendo un tempo. Meglio è 8...., De7; 9. Ce2, Arrocca TD; 10. c3, The8; 11. b4, Ab6; 12. Ad5, ecc.

9. Df3 — g3. Il Bianco preferisce un attacco brillante e lusinghiero, alla solidità tranquilla di 9. Dd1!

9. . . . , Cd4 × c2 †.

Digitized by Google

Questo è un errore. Si guadagna una Torre ma si perde

4. . . . , Dd8 — e7.

Abbiamo detto più volte che la Donna appostata davanti al proprio Re non si trova nella migliore posizione a meno di una evidente necessità. La migliore difesa del Nero in questa posizione, perchè impedisce la spinta progettata dal Bianco del PD due passi è 4...., Ac8 — g4. Infatti se ora 5. d2 — d4 segue 5...., Ag4 × f3; 6. g2 × f3, Dd8 — h4 †, 7. Re1 — e2, Ac5 — b6! e il Nero sta molto meglio. In ogni caso contro 4...., Ac8 — g4 (come pure contro 4.. ., Cg8 — f6) la migliore continuazione dell'attacco è sempre 5. f4 × e5, d6 × e5; 6. Dd1 — a4 †, Ag4 — d7; 7. Da4 — c2, Cb8 — c6; 8. b2 — b4 e poi Af1 c4, ecc.

5. d2 — d4 e5 × d4
6. c3 × d4 De7 × e4 †.

Questo è un errore che costa un pezzo. Se invece 6...., Ac5 — b4† segue per migliore 7. Re1 — f2, ma può anche seguire 7. Cb1 — c3, Ab4 × c3†; 8. b2 × c3, De7 × e4†; 9. Re1 — f2, Cg8 — e7; 10. Af1 — d3, De4 — d5; 11. Th1 — e1 e il Bianco

Digitized by Google

ha un giuoco eccellentemente disposto all'attacco in compenso del perduto pedone.

7. Re1 — f2 Ac5 — b4
8. a2 — a3 Ab4 — a5
9. b2 — b4 Aa5 — b6.

Il Nero non aveva di meglio ora che giuocare 9...., Cg8 — e7, abbandonando il pezzo.

10. Af1 — b5† e vince.

Il Partita.

Gambitto rifiutato.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	6. Re1 — f2	Af8 — c5†
2. f2 — f4	d7 — d5	7. d2 — d4	Ac5 — b6
3. e4 × d5	Dd8 × d5	8. Af1 — b5†	c7 — c6
4. Cb1 — c3	Dd5 — e6	9. Th1 — e1 e vince.	
5. Cg1 — f3	e5 × f4†		

Anche questa partita che svolge lo stesso tema della precedente non è originale di Greco. Trovasi nei giuochi di Polerio che la dice giuocata dal portoghese Santa Maria della stessa epoca del Puttino.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 d7 — d5.

Anche questa maniera di rifiutare il Gambitto è soddisfacente.

3. e4 × d5. Questa è la continuazione migliore, ma il Bianco può anche giuocare 3. Cg1 — f3, d5 × e4; 4. Cf3 × e5, Af8 — d6!; 5. d2 — d4 con buon giuoco. Per esempio se ora 5...., e4 × d3 *en passant*, può seguire 6. Af1 × d3, Cg8 — f6; 7. Arrocca, Arrocca; 8. Cb1 — c3, Ad6 × e5 (per guadagnare un pedone, ma è un errore; meglio 8...., Cb8 — d7!) 9. f4 × e5, Dd8 — d4†; 10. Rg1 h1, Dd4 × e5; 11. Ac1 — f4, De5 — c5; 12. Af4 × c7, Dc5 × c7; 13. Tf1 × f6, g7 × f6; 14. Dd1 — h5, f6 — f5; 15. Dh5 — g5†, Rg8

Digitized by Google

— h8; 16. Dg5 — f6 †, Rh8 — g8; 17. Cc3 — d5 e vince.

3. . . . , Dd8 × d5.

Se invece 3...., e5 × f4 segue 4. Af1 — b5 †, Ac8 — d7; 5. Dd1 — e2 †, Dd8 — e7; 6. Cb1 — c3, Cg8 — f6; 7. d2 — d4, Ad7 × b5; 8. Cc3 × b5, Cf6 × d5; 9. Cg1 — h3, De7 × e2 †; 10. Re1 × e2, c7 — c6; 11. Cb5 — c3, Cd5 — b4; 12. Re2 — d1 e poi a2 — a3 con giuoco preferibile pel Bianco.

Una forte risposta del Nero è 3...., e5 — e4, colla quale sacrifica un pedone (con 4. Ab5 †, c6!; 5. d × c, b × c; 6. Ac4, Cf6!, ecc.) per tener serrato il giuoco bianco e sviluppare un forte controattacco. La linea migliore di giuoco pel Bianco contro questa risposta è la seguente: 4. d2 — d3!, Cg8 — f6; 5. d3 × e4, Cf6 × e4; 6. Dd1 — e2!, Dd8 × d5; 7. Cb1 — d2, f7 — f5; 8. g2 — g4, Af8 — e7; 9. Af1 — g2 e il Bianco sta meglio.

4. Cb1 — c3 Dd5 — e6

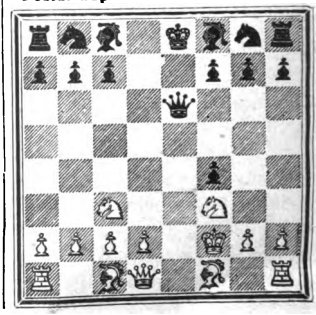
5. Cg1 — f3. Più semplice e quindi preferibile è 5. f4 × e5, De6 × e5 †; 6. Af1 — e2, Af8 — d6; 7. Cg1 — f3, De5 — e7; 8. d2 — d4 e poi Arrocca. Il tratto del testo però è insidioso, e l'insidia qualora non comprometta il proprio giuoco se scoperta e delusa, è sempre in partita viva un buon sistema di giuoco. In questa casa non è svantaggioso, e può tentarsi.

5. . . . , e5 × f4 †

Può, forse con più sicurezza, giuocare 5...., e5 — e4; 6. Cf3 — e5, Cg8 — h6; 7. Af1 — c4, De6 — e7!; 8. Ac4 — b3 (per aprire una ritirata al Cav.) f7 — f6; 9. Ce5 — c4, Ac8 — e6; 10. Dd1 — e2, ecc. con giuoco eguale.

6. Re1 — f2, continuando l'insidia. Poteva anche coprire coll'Alfiere e poi arroccare. Il Nero non poteva sostenere il pedone di più.

Posiz. dopo il tr. 6° del Bianco.



Digitized by Google

6. . . . , Af8 — c5 †

Qui il Nero commette il primo errore, e cade nella trappola. Indipendentemente dalle conseguenze della cattiva posizione della Donna nera che sta di fronte al proprio Re nella linea scoperta, è sempre cattivo dare uno scacco inutile, cioè uno scacco che l'avversario ripara facilmente e con vantaggio, sia sciogliendo un proprio pezzo, sia offendendo il pezzo che diede lo scacco obbligandolo a perdere un tempo ritirandosi; e qui abbiamo l'una cosa e l'altra.

Cozio dà qui una variante a vantaggio del Nero con 6...., Ac8 — d7; 7. d2 — d4, Af8 — d6; 8. Af1 — d3, Cg8 — e7 ma è difettosa perchè adesso fa giuocare al Bianco 9. Cf3 — g5? ecc.; mentre invece il Bianco resta sempre con un giuoco migliore e ricupera il pedone con 9. Cc3 — e4, f7 — f6 (per ritirare la Donna) 10. Th1 — e1, De6 — f7; 11. Ce4 × d6 †, c7 × d6; 12. Ac1 × f4, ecc.

Nemmeno riuscirebbe il tentativo di sostenere il pedone di più giuocando ora: 6...., Af8 — e7; 7. d2 — d4, g7 — g5 come può dimostrarlo questo seguito: 8. Af1 — b5 †, c7 — c6; 9. Th1 — e1, De6 — h6; 10. Ab5 — c4, Cg8 — f6 (se 10...., g4 segue 11. Ce5, D × h2; 12. A × f7 + e poi Th1) 11. Dd1 — e2, Cf6 — g4 †; 12. Rf2 — g1, Dh6 — f6; 13. d4 — d5, Ac8 — d7; 14. Cc3 — e4, Df6 — h6; 15. d5 — d6, Ae7 — d8; 16. Ce4 × g5 †, Re8 — f8; 17. Ac1 × f4, e vince.

7. d2 — d4 Ac5 — b6.

E qui il Nero commette l'errore decisivo. Doveva giuocare Ac5 — e7 interponendo un pezzo nella fatale linea di Re aperta.

8. Af1 — b5 † e guadagna la Donna o dà matto.

III Partita.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5	4.	d2 — d4	Af8 — b4
2.	f2 — f4	Cg8 — f6	5.	Af1 — d3	Dd8 — e7
3.	Cb1 — c3	e5 × f4	6.	Dd1 — e2	Cb8 — c6

Digitized by Google

7.	e4 — e5	Cf6 — d5	15.	Ad2 — g5	f7 — f6
8.	Ac1 — d2	Cc6 × d4	16.	Ad3 — g6 †	h7 × g6
9.	Cc3 × d5	De7 — h4 †	17.	Dg7 × g6 †	Tf7 — f7
10.	g2 — g3	f4 × g3	18.	Th1 — h8 †	Ab4 — f8
11.	De2 — g2	g3 × h2 †	19.	Th8 × f8 †	Re8 × f8
12.	Re1 — f1	h2 × g1D †	20.	Ag5 — h6 †	Rf8 — e8
13.	Dg2 × g1	Dh4 — d8	21.	Dg6 — g8 †	Tf7 — f8
14.	Dg2 × g7	Th8 — f8	22.	Dg8 × f8.	Matto.

Partita brillante ed abbastanza corretta. I primi sette tratti si trovano anche nel trattato di Ruy Lopez. Non havvi esempio in Polerio del rifiuto del Gambitto con 2...., Cg8 — f6, bensì questa difesa è studiata dopo l'accettazione del gambitto al terzo tratto.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 Cg8 — f6.

Una maniera di rifiutare il Gambitto che anche modernamente trova qualche sostenitore. Non è troppo inferiore alle due precedenti.

3. Cb1 – c3. Più forte è 3. Cg1 — f3, perchè più aggressivo. Il tratto del testo permetterebbe al Nero di eguagliare prontamente la partita colla risposta 3...., d7 — d5 che porta a varianti favorevoli della Partita Viennese.

Riportiamo i giuochi di Polerio coll'attacco 3. Cg1 — f3.

Varianti di Polerio.

3. Cg1 — f3 e5 × f4.

Ciò equivarrebbe alla accettazione del Gambitto fatto subito. In ogni caso non è difesa cattiva. Se invece 3...., C × e4; 4. f × e, d5 (od anche 4...., d6; 5. d3, Cc5; 7. e × d, A × d6, ecc.) 5. d3, Cc5; 6. d4, Ce6; 7. c4, c6; 8. c × d, D × d5, ecc., con giuoco pari.

4. e4 — e5. Meno forte di quanto può sembrare a prima vista, perchè spesso un pedone, specialmente centrale, sta meglio alla quarta che alla quinta casa, dove può venire più facilmente cambiato con perdita di tempo. La migliore continuazione del Bianco è qui 4. Cb1 — c3 col seguito possibile 4...., d5; 5. e × d!, C ×

Digitized by Google

d5; 6. C×d5, D×d5; 7. d4, Ad6; 8. c4, De6†; 9. Ae2, od anche Rf2 con giuoco preferibile.

4. . . . ,	Dd8—e7? (A,B)
5. d2—d4.	Più forte è 5. Ae2, che obbliga subito il Cavallo a sloggiare.
5. . . . ,	d7—d6
6. Ac1×f4	Ac8—g4
7. Af1—d3	d6×e5
8. d4×e5	Ag4×f3.

Meglio sarebbe 8...., Cc6; 9. c3, Arrocca; 10. De2, Cd5; 11. Ag3, A×f3; 12. g×f, Cb6; 13. Cd2, f6, ecc.

9. Dd1×f3	De7—b4†.

Questo scacco colla presa successiva costituiscono una cattiva linea di giuoco, perchè la Donna non si deve allontanare dal centro dell'azione, sia pure talvolta per la conquista di un pezzo.

10. Af4—d2	Db4×b2?
11. Ad2—c3	Db2—c1 †

12. Re1—e2. Il Bianco che poteva coprire colla Donna, con ragione preferisce sacrificare la Torre per tenere la Donna avversaria fuori di giuoco.

12. . . . ,	Dc1×h1
13. e5×f6	Cb8—c6
14. Df3—e4 †	Re8—d7

15. De4—g4†. Per torsi dalla linea di Re che è scoperta.

15. . . . ,	Rd7—d6.

Se 15...., Rd8 allora 16. f×g e vince.

16. Cb1—d2	Ta8—e8†
17. Re2—f2	Dh1×h2
18. Cd2—c4 †	Rd6—c5
19. f6×g7	Af8×g7
20. Ac3×g7	Th8—g8
21. Dg4 f5†	Cc6 - e5
22. Cc4×e5	Dh2—h4†.

Se T×e5 segue 23. D×e5 † e dopo il cambio resta con due Alfieri di più.

23. Rf2—f3 e vince.

(A).

4. . . . ,	Cf6—d5.

La migliore ritirata per il Cav. è 4...., Ch5! Se invece 4...., Ce4 segue 5. d3, Cg5; 6. A×f4, C×f3 †. 7. D×f3, e il Bianco sta assai meglio. Peggio sarebbe 4...., Cg4; 5. h3, Ch6; 6. d4, ecc.

5. c2—c4	Cd5—b6
6. d2—d4	Af8—e7.

Se invece 6...., g5 allora 7. Ad3, g4; 8. Arrocca!, g×f; 9. D×f3 con attacco irresistibile ad onta del pezzo di meno.

7. Ac1×f4	Ae7×h4 †
8. g2—g3	Ah4 e7
9 Af1—d3	Arrocca.

L'arroccamento in questa condizione coll'ala di Re sguarnita di pezzi di difesa e tutti i pezzi bianchi in azione, — corrisponde ad un suicidio. Bisognava sciogliere il lato di Donna e tentare di arroccare da quella parte.

10. h2—h4!	d7—d5
11. Ad3×h7†!	Rg8—h8.

Digitized by Google

Prendendo il pezzo veniva matto in pochi tratti.

12. Cf3 — g5 g7 — g6.

Questo è cattivo tratto, ma in ogni caso il Nero non ha buona difesa. A 12...., f5 oppure 12...., f6 avrebbe seguito 13. Ag6 e poi Dh5.

13. h4 — h5 Ae7 × g5
14. h5 × g6 Ag5 × f4
15. Ah7 — g8 † Rh8 × g8
16. Th1 × h8 † Rg8 × h8
17. Dd1 — h5 † Rh8 — g7
18. Dh5 — h7 Matto.

(B).

4. . . . , Cf6 — h5!

Questa è la mossa migliore del Cav., e il Bianco deve giuocare con molta cautela per non restare con un pedone di meno.

5. Af1 — e2. L'Alfiere è ora meglio giuocato qui che a c4. Per esempio: 5. Ac4, d6; 6. d4, Ae6 (non 6...., d × e per 7. A × f7†) 7. A × e6, (se 7. d5 segue 7...., Ag4 e il Nero sta assai bene) f × e; 8. De2, Cc6; 9 d5, C × e5; 10. C × e5, Dh4†; 11. g3, f × g; 12. Cf3, g2† e vince.

5. . . . , g7 g5
6. Cf3 × g5 Dd8 × g5.

Meglio prendere subito, che giuocare 6...., Cg3 coll'idea di doppiare un pedone al Bianco, — perchè il pedone doppiato è di uno svantaggio relativo, mentre il Bianco ha tutte le linee aperte per un attacco contro l'ala di Re avversario.

7. Ae2 × h5 Dg5 — h4 †

Meglio sarebbe 7...., D × g2; 8. Df3, D × f3, ecc. che eguaglia il giuoco.

8. Re1 — f1 Af8 — c5
9. d2 — d4. Se invece 9. De2, segue 9...., b6 e il Nero apre una formidabile diagonale all'AD.

9. . . . , Ac5 × d4
10. Ah5 × f7 † Re8 × f7
11. Dd1 × d4 Cb8 — c6
12. e5 — e6 †. Questa è la sola continuazione sebbene pericolosa che possa dar vantaggio al Bianco. Si trova anche nell'*Handbuch* di Bilguer condotta a vantaggio del Nero. Giuocando semplicemente 12. D × f4 † il giuoco si eguagliava.

12. . . . , d7 × e6
13. Dd4 × h8 e6 — e5.

Adesso il Nero tenta di imprigionare e prendere la Donna.

14. Cb1 — d2 Dh4 — h5
15. Rf1 — f2 b7 — b6.

Sarebbe erronea la continuazione data nell'*Handbuch* 15..., Tb8; 16. Cf3, Af5?! per il seguito 17. C × e5† ed è il Bianco che vince!

16. Cd2 — f3 Ac8 — b7.

Non havvi tratto più vantaggioso pel Nero.

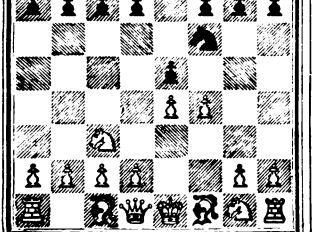
Digitized by Google

17. Dh8 × h7 † Dh5 × h7
18. Cf3 — g5 † Rf7 — g6
19. Cg5 × h7 Rg6 × h7
20. Ac1 — d2. Il Bianco sebbene in vantaggio di forza è in posizione assai ristretta e deve pensare a sciogliersi prontamente attaccando il punto più debole del Nero che è appunto il PR. Questa mossa risponde poi al noto principio che le due Torri devono al più presto essere messe in comunicazione tra loro perchè nella loro unione sta la maggior forza.

20. . . . , Ta8 — g8
21. Th1 — g1. Il punto debole del Bianco è il PCR, è necessario quindi sostenerlo solidamente in precedenza per potere con efficacia spingere l'attacco sul punto debole dell'avversario.

21. . . . , Cc6 — d4
22. c2 — c3 Cd4 — f5
22. Ta1 — e1 e il Bianco è in vantaggio.

Posiz. dopo il tr. 3° del Bianco.



3. . . . , e5 × f4.

Così si entra in varianti favorevoli all'attacco della Partita Viennese. La giusta risposta è 3...., d7 — d5 dove il Nero ottiene facilmente la parità e spesso un giuoco migliore.

4. d2 — d4. Più forte che 4. e4 — e5 alla quale il Nero risponderebbe con Cf6 — h5 come abbiamo visto nella variante (B) al tratto terzo del Bianco.

4. . . . , Af8 — b4
5. Af1 — d3 Dd8 — e7.

Non è tratto raccomandabile come abbiamo più volte avuto occasione di dire. Meglio subito 5...., Cb8 — c6.

6. Dd1 — e2 Cb8 — c6
7. e4 — e5. Questo tratto non è il migliore. Nel libro di Selenus (duca di Brunswich) che parafrasò nel XVII secolo il trattato di Ruy Lopez, si trova la seguente continuazione: 7. Cg1 — f3!, g7 — g5; 8. d4 — d5, Cc6 — e5, 9. Cf3 × g5, Cf6 × d5; 10. e4 × d5, De7 × g5; 11. g2 — g3, Re8 — d8; 12. Ac1

Digitized by Google

$\times$ f4, Ce5 $\times$ d3†; 13. De2 $\times$ d3, Th8 — e8†; 14. Re1 — d2, Dg5 — g6; 15. Ta1 — e1, Dg6 $\times$ d3†; 16. Rd2 $\times$ d3, Ab4 — e7; 17. Te1 $\times$ e7, Te8 $\times$ e7; 18. Af4 — g5, Rd8 — e8; 19. Ag5 $\times$ e7, Re8 $\times$ e7; 20. Th1 — e1†, Re7 — d8 (se invece Rf8 segue 21. Cg5, c6; 22. Cc7, Tb8; 23. d6 e vince facilmente portando il Re sui pedoni neri dell'ala di Re) 21. Cc3 — e4, c7 — c6; 22. d5 — d6, Rd8 — e8; 23. Ce4 — f6† e il Bianco è in tale vantaggio di posizione da vincere forzatamente. Continuazione interessante, istruttiva e corretta, — rimarchevole per il tempo ed il luogo in cui fu scritta.

7. . . . , Cf6 — d5.

Qui la migliore risposta sarebbe 7...., C $\times$ d4, e se 8. e $\times$ f, segue C $\times$ e2; 9. f $\times$ e, C $\times$ c3; 10. a3, A $\times$ e7!; 11. b $\times$ c, g5; 12. h4, f6, ecc., e il Nero ha tre forti pedoni per il pezzo di meno.

8. Ac1 — d2 Cc6 $\times$ d4.

Combinazione scorretta che riesce a svantaggio del Nero. Meglio era 8...., Ab4 $\times$ c3; 9. b2 $\times$ c3, De7 — h4†; 10. Re1 — f1, Arrocca, ecc.

9. Cc3 $\times$ d5 De7 — h4†
10. g2 — g3 f4 $\times$ g3
11. De2 — g2 g3 $\times$ h2†

Meno male era 11...., Ab4 $\times$ d2†; 12. Re1 $\times$ d2, Cd4 — e6; 13. Cg1 — f3, Dh4 — h6†, ecc.

12. Re1 — f1 h2 $\times$ g1D†
13. Dg2 $\times$ g1 Dh4 — d8
14. Dg1 $\times$ g7 Th8 — f8
15. Ad2 — g5. La posizione del Nero è disperata, e il Bianco ha più maniere di vincere, per esempio anche con 15. Cd5 — f6†, Re8 — e7; 16. Ad2 $\times$ b4†, d7 — d6; 17. e5 $\times$ d6†, c7 $\times$ d6; 18. Cf6 — d5† e poi Dg7 $\times$ d4, ecc.

15. . . . , f7 — f6
16. Ad3 — g6† h7 $\times$ g6
17. Dg7 $\times$ g6† Tf8 — f7
18. Th1 — h8† Ab4 — f8
19. Th8 $\times$ f8† Re8 $\times$ f8
20. Ag5 — h6† Rf8 — e8
21. Dg6 — g8† poi matto.

Digitized by Google

IV Partita.

Controgambitto irregolare.

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	f7 — f5
3.	e4 × f5	Dd8 — h4 †
4.	g2 — g3	Dh4 — e7
5.	Dd1 — h5 †	Re8 — d8
6.	f4 × e5	De7 × e5 †
7.	Af1 — e2	Cg8 — f6
8.	Dh5 — f3	d7 — d5
9.	g3 — g4	h7 — h5
10.	h2 — h3	h5 × g4
11.	h3 × g4	Th8 × h1
12.	Df3 × h1	De5 — g3 †
13.	Re1 — d1	Cf6 × g4
14.	Dh1 × d5 †	Ac8 — d7
15.	Cg1 — f3	Cg4 — f2 †
16.	Rd1 — e1	Cf2 — d3 †
17.	Re1 — d1	Dg3 — e1 †
18.	Cf3 × e1	Cd3 — f2
	Matto.	

Bizzarra partita, vinta come spesso avviene nei giuochi dell'autore da quello che dovrebbe venire in svantaggio. La chiusa è una interessante variazione sul tema del matto affogato di Cavallo. Il giuoco è originale di Greco, ma assai debole da parte del Bianco.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 f7 — f5.

Controgambitto che non si raccomanda sotto alcun punto di vista, perchè il Nero nella migliore ipotesi dovrebbe restare con un pedone di meno.

3. e4 × f5. Questa è la giusta risposta per venire in vantaggio. In Polerio ci sono queste diverse continuazioni: 3. Cg1 — f3 col seguito 3...., e5 × f4!; 4. e4 × f5 (oppure 4. e5, d6; 5. d4, g5; 6. h4, g4; 7. Cg1, Ae7; 8. A × f4,

Digitized by Google

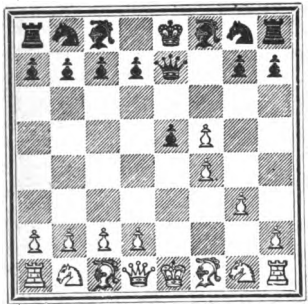
A × h4†; 9. g3, Ag5 e resta col pedone di più) d7 — d5; 5. d2 — d4, Af8 — d6; 6. Af1 — d3, Dd8 — f6; 7. Cb1 — c3, c7 — c6; 8. Arrocca, Ac8 × f5; 9. Tf1 — e1†, Cg8 — e7; 10. Cf3 — e5, Cb8 — d7 e se ora 11. Ac1 × f4? segue 11...., Af5 × d3 e guadagna un pezzo.

3. . . . , Dd8 — h4†

Per impedire le fatali conseguenze dello scacco minacciato Dd1 — h5†.

4. g2 — g3 Dh4 — e7.

Posiz. dopo il tr. 4° del Nero.



5. Dd1 — h5†. Questo è un grave errore, perchè lo scacco è inutile e vantaggioso al Nero, dandogli l'occasione di mettere il suo Re al sicuro e lasciando la Donna bianca in posizione di dovere ben presto perdere dei tempi. Con 5. f4 × e5, De7 × e5†; 6. Dd1 — e2 il Bianco cambiava la Donna e restava tranquillamente con un pedone di più. Per esempio: 6...., De5 × e2†; 7. Cg1 × e2, d7 — d5: 8. Af1 — g2, Cg8 — f6; 9. Th1 — f1 od anche 9. Arrocca, ecc.

5. . . . , Re8 — d8
6. f4 × e5 De7 × e5†
7. Af1 — e2 Cg8 — f6
8. Dh5 — f3 d7 — d5

9. g3 — g4. Il Bianco avrebbe fatto meglio a non curarsi di sostenere il pedone di più, ciò che compromette la sua posizione e invece sciogliere il proprio giuoco con 9. d2 — d3, Ac8 × f5; 10. Cb1 — c3, Af5 — g4; 11. Df3 — f2, Ag4 × e2; 12. Ac1 — f4 poi Cg1 × e2, ecc.

9. . . . , h7 — h5
10. h2 — h3. Preferibile era 10. g5 — g4, Cf6 — e4; 11. d2 — d3, Ce4 — d6 12. Cb1 c3, ecc.

10. . . . , h5 × g4
11. h3 × g4 Th8 × h1
12. Df3 × h1 De5 — g3†
13. Re1 — d1 Cf6 × g4
14. Dh1 × d5†. Il Bianco

Digitized by Google

è già in cattive condizioni, ma questo è un errore decisivo. Doveva giuocare 14. Ae2 × g4, Dg3 × g4†; 15. Cg1 — e2, Dg4 × f5; 16. d2 — d4, ecc.

14. . . . ,		Ac8 — d7
15. Cg1 — f3		Cg4 — f2†
16. Rd1 — e1		Cf2 — d3†
17. Re1 — d1		Dg3 — e1†
18. Cf3 × e1		Cd3 — f2
Matto.		

SEZIONE II.

Giuochi di Gambitto accettato.

I Partita.

Difesa irregolare.

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e4
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	Cg8 — e7
4.	h2 — h4	h7 — h5
5.	Af1 — c4	Ce7 — g6
6.	Cf3 — g5	Cg6 — e5
7.	Ac4 — b3	f7 — f6
8.	Cg5 — h3	g7 — g5
9.	h4 × g5	f6 × g5
10.	d2 — d4	Ce5 — f7
11.	g2 — g3	f4 × g3
12.	Ab3 × f7†	Re8 × f7
13.	Ch3 × g5†	Rf7 — e8
14.	Th1 × h5	Th8 × h5
15.	Dd1 × h5†	Re8 — e7
16.	Dh5 — f7†	Re7 — d6
17.	Df7 — d5†	Rd6 — e7
18.	Dd5 — e5	Matto.

La partita deve essere considerata in unione alle parecchie varianti date dall'autore, qualcuna riportata completamente dal Polerio, tutte belle e interessanti. È giuoco di poca importanza teorica perchè la difesa Cg8 — e7, Ce7 — g6 allo scopo di difendere il pedone di gambitto è adesso abbandonata come insufficiente, ma torna ricco d'interesse e d'istruzione nei suoi svolgimenti.

Digitized by Google

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 × f4.

L'accettazione del gambitto è il mezzo migliore per venire in vantaggio. Abbiamo già detto nella partita precedente che il rifiuto del gambitto in qualunque modo si effettui lascia il Nero con un leggero svantaggio.

3. Cg1 — f3. Questa uscita di Cav. costituisce il cosidetto Gambitto di Cav. di Re, da distinguersi dal Gambitto di Alf. di Re che ha luogo quando il Bianco invece giuoca 3. Af1 — c4, — la quale ultima forma di gambitto è più sicura perchè sebbene ne segua un attacco più languido il Bianco ha più facilità di riconquistare il perduto pedone. Qualunque altra forma di gambitto da parte del Bianco al terzo tratto è inferiore. L'autore in ogni caso non ne considera altre oltre le due accennate.

3. . . . , Cg8 — e7.

Allo scopo di giuocare poi questo Cav. a g6 onde difendere con esso il pedone. Lo scopo non si ottiene, e in ogni caso il Bianco ottiene contro questa difesa un attacco assai forte. Una volta accettato il gambitto, la continuazione più logica e migliore della difesa è di sostenere subito il pedone avanzato con 3...., g7 — g5. Il Greco oltre alla difesa irregolare di questa partita considera anche la difesa non raccomandabile 3...., h7 — h6. Gli autori italiani Cozio, Ponziani ed altri considerano anche 3...., d7 — d6 e 3...., Af8 — e7 e taluno dei loro giuochi merita di essere qui riportato.

Iª Difesa irregolare.

3. . . . , h7 — h6.

Questa difesa se ben continuata non è assolutamente cattiva perchè la spinta di questo pedone deve pure aver luogo in molte forme di gambitto. Però è inferiore a 3...., g7 — g5; riuscendo qualche volta inutile e perdita di tempo.

4. Af1 — c4. Più forte sarebbe ora 4. h2 — h4 onde impedire la spinta successiva del Nero.

Digitized by Google

4. . . . , g7 — g5.

5. h2 — h4. Vedasi nella partita seguente la quinta difesa irregolare.

5. . . . , f7 — f6.

Tratto assai cattivo, per le ragioni tante volte esposte. La giusta risposta era 5...., Ag7, rientrando in una forma regolare di gambitto. Greco dà qui anche la seguente variante: 5 ..., g4; 6. Ce5, Th7; 7. d4, d6; 8. Cd3, f3; 9. g3, De7? 10. Cf4, D × e4 † (errore, doveva giuocare 10...., c6, poi Cd7) 11. Rf2, Dc6; 12. Dd3, Tg7; 13. Ab5 e vince.

6. Cf3 × g5. Questo tratto dato dall'autore è erroneo; deve giuocare 6. Cf3 — e5! e vince.

6. . . . , Dd8 — e7?

Se 6...., f × g? il Bianco continua 7. Dh5† e dà matto in altri tre tratti; ma se invece 6...., h × g! che sarebbe il tratto giusto, il Nero resta con un pezzo di più.

7. Dd1 — h5 † Re8 — d8
8. Cg5 — f7 † Rd8 — e8
9. Cf7 — h8 † Re8 — d8
10. Ch4 — f7 † Rd8 — e8
11. Cf7 × h6 † Re8 — d8
12. Ch6 × g8 De7 × e4 †
13. Dh4 — e2 e vince.

II^a DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , d7 — d6.

Anche questa difesa è inferiore a 3...., g5. Avendo poi interesse di spingere il PCR è anche inferiore a 3...., h6.

4. Af1 — c4! Ac8 — g4 (A)
5. d2 — d4 Ag4 × f3
6. Dd1 × f3 g7 — g5
7. h2 — h4. Cozio di cui è questa variante, dà anche qui 7. g3, ma è tratto inferiore.

7. . . . , f7 — f6.

È sempre cattivo spingere questo pedone un solo passo a sostegno di altro pedone o pezzo. Se invece 7...., Ah6 segue 8. h × g, D × g5; 9. Tf1, Dg3†; 10. D × g3, f × g; 11. A × h6, C × h6; 12. Tf6, Cg4; 13. Tf3 con vantaggio.

8. h4 × g5 f6 × g5
9. Df3 — h5 † Re8 — d7
10. Dh5 — f7 †. Più energico è 10. Dh3†, Re8!; 11. A × g8, T × g8; 12. D × h7, ecc.

10. . . . , Dd8 — e7.

Se 10...., Rc8 allora 11. Ae6†, Cd7; 12. A × d7†, D × d7; 13. D × f8† ecc.

11. Df7 — f5† Rd7 — d8
12. Cb1 — c3 c7 — c6
13. Ac1 — d2 Cg8 — h6
14. Df5 — e6 De7 × e6
15. Ac4 × e6 Af8 — g7
16. Th1 — h5 con vantaggio.

(A).

4. . . . , g7 — g5.

Se invece 4...., Ae6 segue 5. A × e6, f × e; 6. d4, g5; 7. h4, g4 (oppure 7...., Ah6; 8. h × g, A × g5; 9. g3, ecc.) 8. Cg5, Df6; 9. D × g4 con vantaggio.

Digitized by Google

5. h2 — h4 g5 — g4
6. Cf3 — g5 Cg8 — h6
7. d2 — d4 f7 — f6
8. Ac1 × f4. Il sacrificio di questo pezzo dà vantaggio al Bianco. Se invece 8. Ce6 segue 8...., De7; 9. d5, A × e6, e il Nero è preferibile.

8. . . . , f6 × g5
9. Af4 × g5 Dd8 — d7.

Sarebbe preferibile pel Nero abbandonare il pezzo guadagnato e giuocare 9...., Ae7. Il Bianco restava sempre col miglior giuoco.

10. Arrocca c7 — c6
11. Dd1 — d2 d6 — d5
12. e4 × d5 c6 × d5
13. Cb1 — c3 Cb8 — c6.

Se 13...., d × c segue 14. Ta1 — e1 † e guadagna la Donna. Se invece 13...., Dg7 segue 14. C × d5 e vince facilmente e subito.

14. Ta1 — e1 † Af8 — e7
15. Ac4 — b5 Ch6 — g8.

Se invece 15...., Cf5 segue 16. T × f5, D × f5; 17. T × e7 †, Rf8; 18. Te1, ecc.

16. Dd2 — f4 Re8 — d8
17. Ab5 × c6 b7 × c6
18. Df4 — e5 e vince.

IIIª Difesa irregolare.

3. . . . , Af8 — e7.

Allo scopo di dare lo scacco in h4 e far perdere l'arroccamento al Bianco, e guadagnare un pedone. Questa difesa è conosciuta col nome di Gambitto Cunningham. Non è raccomandabile.

4. Af1 — c4. La migliore risposta. Se h4 per impedire il piano avversario, segue 4...., d5; 5. e × d, Ag4 e il Nero ha un giuoco preferibile.

4. . . . , Ae7 — h4 †
5. g2 — g3. Questo tratto implica il sacrificio di un secondo pedone e forse di un terzo, e il Bianco lo fa per aprire tutte le linee ai suoi pezzi e spingere l'attacco con grande violenza, ma non è giuoco sicuro. Modernamente si preferisce muovere il Re. Dopo 5. Rf1, il Bianco mantiene l'attacco, riconquistando indubbiamente il pedone con migliore posizione.

5. . . . , f4 × g3
6. Arrocca g3 × h2 †
7. Rg1 — h1 Ah4 — f6.

Cozio qui conduce la difesa 7...., d7 — d6 e 7...., Dd8 — e7 a vantaggio del Bianco. Colla prima: 7...., d6; 8. A × f7 †, R × f7; 9. Ce5 †! (no 9. C × h4, Cf6; 10. d4, Tf8, ecc.) Re8; 10. Dh5 †, g6; 11. C × g6, h × g; 12. D × g6 †, Rd7: 13. Df5 †, ecc. il Bianco può pattare il giuoco. Per la seconda Cozio dà questa continuazione: 7...., De7; 8. Cc3, c6; 9. d4, d6; 10. C × h4, D × h4; 11. A × f7 †, Rd8; 12. Df3, Cf6; 13. e5, d × e; 14. d × e, Cg4; 15. Af4, Tf8; 16. Tad1 †, Rc7; 17. e6 †, Rb6; 18. Ca4 †, Ra6; 19. Cc5 †, Rb6; 20. Db3 †, R × c5; 21. Ad6.

Digitized by Google

Matto. La migliore difesa del Nero però è quella data da Stamma 7...., d5: 8. A×d5, Cf6; 9. A×f7+, R×f7; 10. C×h4. Tf8; 11. d4, Rg8, ecc. Il tratto del testo è fatto collo scopo di sacrificare un pezzo per tre pedoni se il Bianco continua 8. e6, d5; 9. e×f, C×f6, ecc., ciò che del resto sarebbe il miglior giuoco pel Bianco.

8. Cf3 — e5 ! Af6×e5.

Se 8...., De7 segue 9. d4, ecc. e se invece 8...., Ch6 segue 9. Dh5, De7; 10. d4, ecc. La miglior difesa del Nero però sarebbe anche adesso 8...., d5; 9. A×d5, Ae6, ecc.

9. Dd1 — h5 Dd8 — e7
10. Tf1×f7 De7 — c5
11. Tf7 — f8+ Re8 — e7
12. d2 — d4. Tratto brillantissimo che vince in quasi tutte le varianti e nella peggiore ipotesi conduce all'eguaglianza.

12. . . . , Ae5×d4.

Se invece 12...., D×c4 segue 13. De8+, Rd6; 14. D×e5+, Rc6; 15. Ca3, d6 (15 ..., Db4; 16. Ad2) 16. d5+ e matto in pochi tratti. Migliore difesa può avere il Nero con 12...., D×d4; 13. Ag5 ! (il *Handbuch* di Bilguer dà come giuoco migliore 13. Df7+, Rd6; 14. Ae3, non accorgendosi che con 14...., D×e4+ ! il Nero cambia la Donna e vince) Rd6 (unico tratto che salvi) 14. Cd2, Cf6; 15. Df7, C×e4; e il Nero può difendersi.

13. Dh5 — f7+ Re7 — d6
14. b2 — b4 Dc5×b4.

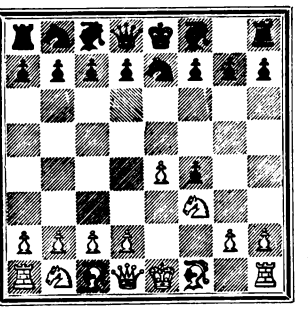
Se 14...., Dc6 segue 15. Af4+, Ae5; 16. Cc3 e vince.

15. Ac1 — a3 Db4×a3
16. Cb1×a3 Ad4×a1.

Il Nero avrebbe in compenso della Donna, Torre, due pezzi minori e tre pedoni, — ciò che sarebbe un equivalente di straordinaria superiorità, — ma la posizione del Re è disperata e tutti i pezzi sono rinchiusi, così come non esistessero.

17. Df7 — d5+ Rd6 — e7
18. Tf8 — e8+ Re7×e8
19. Dd5 — f7+ Re8 — d8
20. Df7 — f8. Matto.

Posiz. dopo il tr. 3° del Nero.



4. h2 — h4. Buona continuazione accennata anche in Polerio, è 4. d2 — d4 col seguito probabile 4...., Ce7 — g6; 5. Af1 — c4, d7 — d6; 6. Arrocca, Ac8 — g4 (op-

Digitized by Google

pure 6...., Ae6; 7. Ad3, Ae7; 8. Cc3, Arrocca; 9. Ce2, Ag5; 10. C × g5, D × g5; 11. C × f4, C × f4; 12. A × f4, con giuoco più sciolto) 7. h2 — h3, Ag4 — h5; 8. g2 — g4, f4 × g3 *en pass.*; 9. Ac4 × f7†, Re8 — d7 (9...., R × f7; 10. Cg5† poi D × h5) 10. Cf3 — e5†, Cg6 × e5; 11. Dd1 × h5, Ce5 × f7; 12. Tf1 × f7†, Af8 — e7; 13. Ac1 — g5, Th8 — e8; 14. Dh3 — g4†, Rd7 — c6; 15. d4 — d5†, Rc6 — b6; 16. Ag5 — e3†, c7 — c5; 17. Tf7 × g7, Cb8 — d7; 18. Cb1 — c3, Cd7 — f6; 19. Dg4 — e2 e il Bianco tiene giuoco da vincere.

4. . . . , h7 — h5.

Per impedire la spinta successiva del PTR bianco, contro il CR nero quando fosse appostato in g6.

5. Af1 — c4 Ce7 — g6.

Cattiva in questo momento. Doveva giuocare 5...., c7 — c6, cui avrebbe seguito 6. d2 — d4, Ce7 — g6; 7. Cb1 — c3 con giuoco migliore.

6. Cf4 — g5 Cg6 — e5
7. Ac4 — b3 f7 — f6.

Ostinandosi nella difesa compromettente del pedone di gambitto.

8. Cg5 — h3 g7 — g5.

L'autore dà anche la seguente bella variante che è riportata nella sua integrità dai giuochi di Polerio: 8...., Ce5 — g6; 9. d2 — d4, Cg6 × h4; 10. Ch3 × f4, g7 — g5; 11. Th1 × h4. g5 × h4; 12. Cf4 — g6, Th8 — h7; 13. Ab3 — g8, Th7 — g7; 14. Dd1 × h5, Tg7 — g8; 15. Cg6 — e5† e matto in pochi tratti.

9. h4 × g5. In Polerio invece c'è la continuazione meno energica 9. d2 — d4, Ce5 — g6; 10. g3 — g3, g5 — g4!; 11. Ch3 × f4, Cg6 × f4; 12. Ac1 × f4, ecc.

9. . . . , f6 × g5
10. d2 — d4 Ce5 — f7.

Può giuocare anche: 10...., Ce5 — g6 che Greco esaminò pure nella seguente continuazione: 10...., Ce5 — g6; 11. g2 — g3, f4 × g3 (anche con 11...., g4; 12. C × f4, C × f4; 13. A × f4, d6; 14. Cc3 e poi Dd3 il Nero resta in svantaggio) 12. Ch3 × g5, g3 — g2; 13. Ab3 — f7†,

Digitized by Google

Re8 — e7; 14. Th1 — g1, Cg6 — h4; 15. Af7 × h5, Af8 — g7; 16. Dd1 — g4, Ag7 × d4; 17. Dg4 × h4, Th8 × h5; 18. Dh4 × h5, Ad4 × g1; 19. Dh5 — f7+, Re7 — d6; 20. Df7 — d5+, Rd6 — e7; 21. Dd5 — e5+, Re7 — f8; 22. De5 — h8+, Rf8 — e7; 23. Dh8, g7+, Re7 — d6; 24. Cg5 — f7+ e vince.

11. g2 — g3.

Il Bianco forza l'apertura della fila di AR, obbiettivo sempre importante per chi ha l'attacco.

11. . . . , f4 × g3
12. Ab3 × f7+ Re8 × f7
13. Ch3 × g5+ Rf7 — e8.

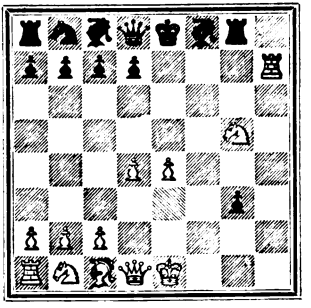
Sarebbe subito disastroso giuocare 13...., Rf7 — g6 pel seguito 14. Dd1 — f3, Dd8 — f6; 15. Df3 × g3 e il Nero non può evitare il terribile scacco di scoperta del Cavallo.

14. Th1 × h5 Th8 — g8.

Nella partita tipo abbiamo visto come la presa della Torre sarebbe immediatamente fatale. La continuazione 14...., Th8 — g8 viene data in un altro giuoco di Greco.

15. Th5 — h7 ? Questo è un errore, che sciupa la eccellente posizione del Bianco, e lo mette in condizione di venire in svantaggio. Doveva giuocare semplicemente 15. Dd1 — f3; allora se 15...., Dd8 — e7 segue 16. Th5 — h7, Af8 — g7 (oppure Tg7; 17. Dh5+, Rd8; 18. T × g7, A × g7;! 19. Cc3, c6; 20. Af4, ecc.). 17. Cb1 — c3, c7 — c6; 18. Ac1 — f4, ecc. con giuoco da vincere; — e se invece 15...., Tg8 — g7 segue 16. Cg5 — h7, Af8 — e7; 17. Ch7 — f6+, Re8 — f7 (forzata per non perdere la Donna) 18. Cf6 — g4+, Rf7 — g8; 19. Cg4 — h6+ e vince.

Posiz. dopo il tr. 15° del Bianco.



15. . . . , Dd8 — f6?

Digitized by Google

Qui il Nero avrebbe fatto meglio a giuocare 15...., Tg8 × g5; 16. Ac1 × g5, Dd8 × g5; 17. Dd1 — f3, Af8 — g7; 18. Th7 — h5, Dg5 — g6; 19. Cb1 — c3, g3 — g2, con vantaggio.

16. Dd1 — h5 † Df6 — g6

17. Ac1 — f4. Il Bianco ha ora una minaccia costante nel pedone nero avanzato, e deve averla ben presente. Quel pedone però essendo isolato deve cadere e andrà perduto. Qui il Bianco poteva anche giuocare 12. Cb1 — c3, poi Cc3 — e2. È sempre meglio potendolo fare senza inconvenienti uscire piuttosto coi Cavalli che cogli Alfieri. Evitare il cambio della Donna sarebbe stato pericoloso.

17. . . . ,	Dg6 × h5
18. Th7 × h5	Af8 — e7
19. Cb1 — d2	Cb8 — c6
20. c2 — c3	d7 — d6
21. Cg5 — h3	Ac8 — g4
22. Th5 — h7	Ag4 × h3.

Un cambio che non è utile. Il Nero doveva conservare i due Alfieri sinchè poteva, perchè i due Alfieri uniti costituiscono una forza, tanto più valutabile quando la partita volga al finale. Subito 22...., g3 — g2 era meglio.

23. Th7 × h3	g3 — g2
24. Re2 — f2	Re8 — d7
25. Ta1 — g1	Ta8 — f8
26. Th3 — f3	Ae7 — h4 †
27. Rf2 — e2	Rd7 — d8.

Qui valeva meglio 27...., Tf8 — f7; 28. Af4 — h6, Tf7 — h7; 29. Ah6 — e3, Th7 — g7, ecc. Raddoppiare le Torri è sempre buon giuoco; tanto in offesa che in difesa. Il tratto del testo poi non ha scopo, e volgendo la partita al finale, il Re sta sempre meglio vicino al centro, piuttosto che nelle ultime file.

28. Af4 — e3	Tf8 × f3
29. Cd2 × f3	Ah4 — f6
30. Re2 — f2	Tg8 — e8
31. Cf3 — d2	Te8 — g8
32. Tg1 × g2	Tg8 × g2 †
33. Rf2 × g2	e il Bianco

col pedone di più in testa del gruppo dei suoi pedoni deve vincere.

Digitized by Google

VI Partita.

Gambitto Greco.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5	9. Th1 × h8	Ag7 × h8
2. f2 — f4	e5 × f4	10. Cf3 — e5	d6 × e5
3. Cg1 — f3	g7 — g5	11. Dd1 — h5	Dd8 — f6
4. Af1 — c4	Af8 — g7	12. d4 × e5	Df6 — g7
5. h2 — h4	h7 — h6	13. e5 — e6	Cg8 — f6
6. d2 — d4	d7 — d6	14. e6 × f7 †	Re8 — f8
7. Cb1 — c3	c7 — c6	15. Ac1 × f4	Cf6 × h5
8. h4 × g5	h6 × g5	16. Af4 — d6.	Matto.

Geniale, e spiritosissima partita che rese celebre il Greco e lasciò il suo nome a questa forma di Gambitto! Eppure essa si trova nella sua integrità nei manoscritti del Polerio, ed è a lui che torna tutto l'onore della trovata dell'ingegnoso tratto 10° del Bianco, — tratto che non è corretto e dovrebbe dare giuoco perduto al Bianco, ma di cui non si può disconoscere il brio, e la profondità.

Analisi.

1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Cg1 — f3	g7 — g5!
4. Af1 — c4	Af8 — g7.

Riguardo a questo tratto Cesare Polerio nei suoi manoscritti lasciò detto: *Difensione di gambitto la quale è la più forte di tutte le altre a giuditio d'ogni sano e giuditioso giuocatore.* Ed è perfettamente vero!

Nelle partite successive dell'autore esamineremo la difesa 4...., g5 — g4. L'autore e Polerio ne considerano qualche altra che giustamente va ritenuta inferiore ed irregolare. Per esempio:

I^a Difesa irregolare.

4. . . . , f7 — f6.

Pessimo tratto come sempre la spinta di questo pedone a difesa.

Digitized by Google

5. Cf3 × g5 f6 × g5.

La presa del Cavallo rende forzato il matto in 4 tratti. Se giuoca invece 5...., d5 segue 6. Dh5†, Rd7; 7. Cf7, De8; 8. D × d5 † e poi C × h8 e vince.

6. Dd1 — h5† Re8 — e7
7. Dh5 × g5† Rc7 — e8
8. Dd5 — h5† poi matto.

IIª Difesa irregolare.

4. . . . , Dd8 — e7.

Cercando di obbligare il Bianco a perdere tempo col difendere il PR, — ma il Bianco non ha bisogno di difendere quel pedone.

5. d2 — d4 ! De7 × e4†?
6. Re1 — f2 De4 — f5.

Se 6...., Dc6 segue subito 7. A × f7†, se invece 6...., Ae7 segue 7. C × g5 e infine se 6..., Dg6 segue 7. Ce5.

7. Th1 — e1† Af8 — e7
8. Te1 — e5 Df5 — g4
9. Ac4 × f7† Re8 — f8.

Se il Re prende segue 10. C × g5† e guadagna la Donna.

10. Af7 × g8 Th8 × g8
11. Dd1 — d3 Tg8 — g7
12. Te5 — f5† Rf8 — g8
13. h2 — h3 Dg4 — g3†.

Così si perde la Donna, meglio Dh5 cui seguirebbe 14. Dc4†, e poi D × c7.

14. Rf2 — f1 d7 — d6
15. Cb1 — c3 Ac8 × f5
16. Dd3 × f5 e guadagna la Donna con Cc3 — e2. Se ora 16...., g4 segue invece 17. A × f4.

IIIª Difesa irregolare.

4. . . . , Af8 — c5.

Questo tratto è contrario alla spirito della difesa del gambitto. Una volta accettato, l'ala di Re che resta indebolita dalla spinta g7 — g5, ha bisogno di tutte le sue forze per sostenersi. Specialmente l'AR appostato nella casa g7 difende mirabilmente tutta la catena dei pedoni. Distogliere quindi un pezzo così importante dal suo centro naturale è un errore.

5. d2 — d4 Ac5 — b6
6. Arrocca. Più forte ancora sarebbe 6. h4, f6; 7. C × g5, f × g; 8. Dh5† e vince.

6. . . . , h7 — h6
7. g2 — g3 f4 × g3
8. Ac4 × f7† Re8 × f7.

Se non prende, il Bianco giuoca egualmente 9. Ce5.

9. Cf3 — e5† Rf7 — e7
10. Tf1 — f7† Re7 — d6
11. Ce5 — c4† Rd6 — c6
12. Ac1 — e3 d7 — d5
13. Cc4 — e5† Rc6 — d6 !
14. Cb1 — c3 c7 — c6
15. e4 × d5 c6 × d5
16. Cc3 — b5† Rd6 — e6
17. Dd1 — g4 Matto.

IVª Difesa irregolare.

4. . . . , c7 — c6.

Allo scopo di chiudere poi la linea dell'AR colla spinta

Digitized by Google

d7 — d5; — scopo che non si arriva in tempo di conseguire.

5. h2 — h4 g5 — g4.

Se 5...., f6? che abbiamo visto altre volte e specialmente nella prima di queste difese irregolari segue 6. C × g5 e vince.

6. Cf3 — e5 Dd8 — e7.

Se invece 6...., d5 segue 7. e × d, c × d; 8. Ab5 †, Ad7; 9. C × d7, C × d7; 10. D × g4 e sta assai meglio; e se 6...., Ch6 segue 7. C × g4, C × g4; 8. D × g4, d5; 9. Dh5!, d × c; 10. De5 †, De7; 11. D × h8, D × e4 †; 12. Rf2 e vince.

7.	d2 — d4	d7 — d5
8.	e4 × d5	c6 × d5
9.	Ac4 — b5†	Ac8 — d7
10.	Ab5 × d7†	Cb8 × d7
11.	Arrocca	Cd7 × e5
12.	d4 × e5	De7 × h4
13.	Dd1 × d5	g4 — g3
14.	Dd5 — b5†	Re8 — e7.

Il Re non può entrare in fila di Donna per lo scacco decisivo Tf1 — d1 †.

15.	Db5 × b7†	Re7 — e6
16.	Db7 — cb†	Re6 — e7
17.	Tf1 × f4	Dh4 — h2†
18.	Rg1 — f1	Dh2 — h1†
19.	Rf1 — e2	e vince in pochi tratti.

V^a^ Difesa irregolare.

4. . . . , h7 — h6.

Come abbiamo detto nella prima difesa irregolare al tratto terzo della partita precedente, questa difesa non è cattiva e conduce alle stesse posizioni della difesa regolare purchè sia seguita subito da Af8 — g7.

5. Cf3 — e5. Se invece 5. h4 segue 5..., Ag7! e si rientra nella partita tipo.

5. . . . , Th8 — h7

6. d2 — d4. Come insegna Ponziani da cui è tolta questa variante sarebbe inferiore 6. Dh5 per la risposta 6...., De7 che mette il Nero in una posizione assai aggressiva.

6. . . . , d7 — d6

7. Ce5 × f7. Se 7. Cd3, ciò che sarebbe più sicuro segue 7...., Cf6; 8. e5, d × e; 9. C × e5, Ac5, e il Nero sta bene.

7.	. . . ,	Th7 × f7
8.	Ac4 × f7†	Re8 × f7
9.	h2 — h4	Af8 — e7.

Preferibile è 9...., Cf6; 10. h × g, h × g; 11. Cc3, Ag4; 12. Dd3, Cc6, e il Nero sta bene.

10.	h4 × g5	h6 × g5
11.	Ddl — h5†	Rf7 — g7.

Qualunque altro tratto sarebbe peggiore; per esempio se 11...., Re6, segue 12. Dg6 †, Rd7; 13. Th8, ecc.

12.	g2 — g3	f4 × g3
13.	Dh5 — h7†	Rg7 — f8
14.	Arrocca †	Ae7 — f6.

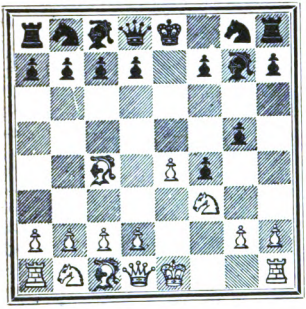
Se invece 14...., Cf6 segue 15. A × g5, Ae6, 16. Dh8 †, Ag8, 17. A × f6 e vince.

15.	Ac1 × g5	Dd8 — e7
16.	Dh7 — h4	Rf8 — f7
17.	Cb1 — c3	c7 — c6

Digitized by Google

18. e4 — e5 d6 × e5
19. Cc3 — e4 Cb8 — d7
20. Ag5 × f6 Cd7 × f6
21. Tf1 × f6 † Cg8 × f6 †
22. Ta1 — f1 e vince.

Posiz. dopo il tr. 4° del Nero.



5. h2 — h4. Questo attacco dà il carattere a questa forma di gambitto. Però siccome a giuoco corretto tale attacco lascia il Nero con qualche vantaggio, è preferibile ommettere questo tratto e dare all'attacco un altro indirizzo giuocando 5. d2 — d4 oppure 5. Arrocca.

5. . . . , h7 — h6!

L'autore dà qui una variante col tratto inferiore 5.... g5 — g4 e questo seguito: 6. Cf3 — g5, Cg8 — h6; 7. d2 — d4, d7 — d6 (qui sarebbe anche possibile invece 7..., f6. La circostanza che in questo caso la spinta del PAR un passo è buona, mentre l'abbiamo tante volte trovata cattiva, è che qui tale spinta viene fatta non a difesa o a sostegno di altro pedone, ma viene fatta come contro-attacco per predare il Cavallo. Seguirebbe allora 8. A × f4, d5!; 9. A × d5, f × g; 10. h × g!, Cf7; 11. A × f7 †, R × f7; 12. Arrocca, Re8, e conserva il pezzo) 8. Ac1 × f4, Dd8 — e7; 9. Arrocca, f7 — f6; 10. c2 — c3, f6 × g5; 11. Af4 × g5, De7 — d7, 12. Dd1 — d2, Ch6 — g8; 13. Ac4 — f7 †, Re8 — f8; 14. Af7 — e6 † e guadagna la Donna.

6. d2 — d4. Questo è l'attacco più energico e quello che è il preferito. Merita considerazione anche subito 6. h4 × g5, col seguito che troviamo nei giuochi di Cozio: 6. h4 × g5, h6 × g5; 7. Th1 × h8, Ag7 × h8; 8. Cf3 — h2 (per aprire la linea alla Donna) Dd8 — e7; (meglio Cf6; 9. d4, d6); 9. d2 — d3, d7 — d6; (oppure Af6; 10. Dh5, Cc6; 11. Dh7, Df8; 12. Cc3, Ce5; 13. Ab3, c6, ecc. Meglio); 10. Dd1 — h5, Ah8 — g7; 11. Ch2 — f3, Ag7 — h6;

Digitized by Google

12. Cb1 — c3, c7 — c6; 13. g2 — g3, Cb8 — d7; 14. g3 × f4, g5 × f4; 15. Cc3 — e2, Cd7 — e5 (oppure Df6; 16. Ad2, Ce5; 17. C × e5, d × e; 18. Ac3, Ag7; 19. A × e5, D × e5; 20. D × f7 † e vince) 16. Cf3 × e5, d6 × e5; 17. Ac1 — d2, Ac8 — c6; 18. Ac4 × e6, De7 × e6; 19. Ad2 — c3, Ah6 — g7; 20. Dh5 — h7, Re8 — f8; 21. Ce2 × f4, e5 × f4; 22. Dh7 × g7 †, Rf8 — e7; 23. Dg7 — g5 † Re7 — d7; 24. Dg5 × f4 e il pedone di più deve dare la vittoria.

6. . . . , d7 — d6

7. Cb1 — c3. Questo tratto costituisce il cosidetto Gambitto Greco, mentre il tratto 7. c2 — c3 particolarmente studiato dal maestro francese Philidor dà alla partita un altro indirizzo e il nome appunto di Gambitto Philidor. Il tratto 7. c2 — c3 è più sicuro, sostiene il PD e apre alla Donna una uscita per l'attacco Dd1 — b3. Si trova anche in Polerio:

VARIANTE.

7. c2 — c3 c7 — c6.

Se invece 7...., g4, il Bianco non deve ritirare il Cavallo perchè verrebbe in svantaggio di posizione, e perderebbe l'attacco. Sono queste di quelle circostanze dove il giuocatore che ha l'attacco deve bruciare i suoi vascelli e mantenere l'attacco a qualunque costo. Quindi deve sacrificare il Cavallo e può farlo tanto con 8. Db3, g × f; 9. A × f7 †, Rf8; 10. Arrocca, Ag4; 11. Ag6, Dd7; 12. D × b7, Dc6; 13. Db3 ecc.; oppure con 8. A × f4. g × f; 9. D × f3, De7; (Cf6; 10. Arrocca, Cc6; 11. e5) 10. Cd2, Cc6; 11. Dg3, f8; 12. Dg6 †, Rf8, 13. Arrocca, Ad7; 14. Tae1, Ae8; 15. Dg3, Td8; 16. e5 ecc. — in ogni caso con grande attacco.

Il tratto del testo tende ad impedire lo scacco di Donna in b5 (dopo Dd1 — b3), ciò che permetterebbe al Bianco la conquista del pedone g5 (dopo il cambio h4 × g5). Non è svantaggioso, ma ha l'inconveniente di indebolire il PD che resta così senza il suo naturale sostegno.

8. Dd1 — b3 Dd8 — e7
9. Arrocca b7 — b5.

Se ora 9.... g4, il Bianco non può più sacrificare il Cavallo con vantaggio, perchè ha spostata la sua Donna dalla linea più efficace d'attacco, e dovrebbe giuocare 9...., Ce1.

Il tratto del testo evidentemente è fatto collo scopo di scacciare l'AR bianco dalla linea naturale d'attacco, ma se questo scopo si ottiene si ha anche l'inconveniente che i pedoni neri restano assai mal disposti, e i pezzi neri in ritardo di scioglimento. Il Nero

Digitized by Google

poteva ottenere il suo scopo e nel tempo stesso sciogliere il suo giuoco muovendo invece 9.... Cb8 — d7 e poi Cd7 — b6, obbligando così il Bianco al cambio del suo forte AR oppure a perdere un tempo ritirandolo e tutto ciò mantenendo ben disposti i pedoni neri, e sciogliendo il proprio giuoco. Quando si giuoca un tratto con un determinato scopo bisogna sempre esaminare e calcolare se non possa ottenersi lo stesso scopo con un tratto che offra più vantaggi ad un tempo.

10. Ac4 — d3 Cb8 — d7
11. a2 — a4. Questo tratto il Bianco avrebbe giuocato egualmente anche se il Nero invece del Cavallo avesse mosso Ab7, oppure 10.... a7 — a5!

Il tratto è buono perchè apre la linea alla TD e rompe il gruppo dei pedoni neri dal lato di Donna.

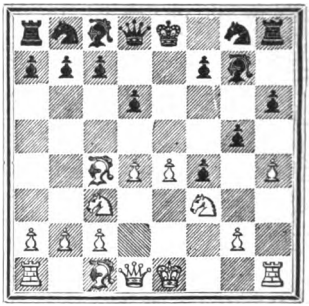
11. . . . ,	a7 — a6
12. a4×b5	Ta8 — b8
13. Cb1 — a3	a6×b5
14. Ca3 — c2	Cd7 — b6.

Se 14.... f6 (per dare azione alla Donna) segue 15. Ta7, Tb7; 16. Cb4 ecc., e se 14...., Ab7 segue egualmente 15. Ta7, f6; 16. c4, Df7; 17. Db4, c5; 18. D×b5, A×e4; 19. D×b8+, ecc., e vince.

15. Cc2 — b4	Ac8 — d7
16. Ta1 — a7	Tb8 — c8
17. Cb4×c6	Tc8×c6
18. Ad3×b5	Tc6 — c8
19. Ta7 — b7	De7 — d8.

20. Tb7×b6 con giuoco da vincere.

Posiz. dopo l'11 tr. 7° del Bianco.



7. . . . , c7 — c6

Questo tratto non è necessario, e nemmeno di grande utilità. Potrebbe giuocare 7...., g5 — g4, dove il Bianco, essendo il Nero troppo sciolto, non può sacrificare il Cavallo e dovrebbe rispondere con 8. Cf3 — g1; — ma questa spinta del PCR nero, in tutti i giuochi di gambitto non deve mai farla che eccezionalmente, quando ne derivi un vantaggio evidente ed immediato, perchè tutta la forza della difesa consiste nella solidità della catena dei pedoni del lato di Re, ed una volta spinto alla quinta il PCR, questa solidità è scossa del tutto e la catena sarà rotta facilmente. Il Nero però meglio del tratto del testo potrebbe

Digitized by Google

giuocare 7...., Ac8 — e6 oppure 7.... Cb8 — c6.

8. h4 × g5.

Nei manoscritti di Polerio ci sono anche le seguenti varianti 8. g2 — g3, g5 — g4! (oppure 8...., f × g; 9. h × g, h × g; 10. T × h8, A × h8; 11. A × g5 ecc.; oppure 8...., Df6? 9. e5, d × e; 10. d × e, Df5; 11. g × f, g × f; 12. Dd4, D × c2; 13. D × f4, f5; 14. Tg1, Rf8; 15. Dg3, Th7; 16. Tg2, f4!; 17. D × g7 e vince) 9. Cf3 — h2, f4 — f3; 10. Re1 — f2, h6 — h5; 11. Th1 — e1, Cg8 — e7 (qui doveva seguire 11..., Ae6!) 12. Ch2 — f1, Ce7 — g6; 13. Ac1 — g5, Ag7 — f6; 14. Ag5 × f6, Dd8 × f6; 15. e4 — e5, d6 × e5; 16. d4 × e5, Cg6 × e5 (così si perde un pezzo ma il Bianco sta meglio in ogni caso) 17. Cc3 — e4, Df6 — e7; 18. Ce4 — d6 †, Re8 — f8, 19. Dd1 — d4 e vince.

8. . . . ,		h6 × g5
9. Th1 × h8		Ag7 × h8
10. Cf3 — e5.		

Questo sacrificio non è corretto ma assai ingegnoso. Uno di quei giuochi che in partita viva, dove le difficoltà di una analisi esatta sono moltiplicate dalla preoccupazione del tempo e dalla apprensione di continue minacce — possono facilmente riuscire. Se invece 10. Cf3 — h2 segue 10.... Ag7; 11. Dh5, De7 e poi Cf6 con difesa non difficile.

10. . . . ,		d6 × e5
11. Dd1 — h5		Dd8 — f6
12. d4 × e5		Df6 — g7
13. e5 — e6		Cg8 — f6.

Più facile difesa avrebbe il Nero con 13.... Ac8 × e6; 14. Ac4 × e6, Cg8 — f6; 15. Ae6 × f7 †, Re8 — e7; 16. Dh5 — g6, Dg7 × f7; 17. Dg6 × g5, Cb8 — d7; 18. Ac1 × f4, Ta8 — g8 ecc.

14. e6 × f7 †		Re8 — d8.

Nella partita tipo abbiamo visto 14..., Re8 — f8 che è il tratto peggiore di tutti, per la risposta 15. Ac1 × f4. Il tratto del testo è anche svantaggioso al Nero. Il solo tratto che dà vantaggio al Nero è 14..., Re8 — e7! L'autore considera questo tratto coll'erronea variante 15. Dh5 — e2, Ac8 — e6? (Ag4!; 16. Dd3, Cb8 — d7! e deve vincere) 16. Ac4 × e6, Re7 × e6; 17. De2 — c4 †, Re6 — e7 (Rd7; 18. Db4, Ca6; 19. D × b7 †, Cc7; 20. A × f4, g × f; 21.

Digitized by Google

Arrocca † e vince) 18. Dc4 — b4 †, Re7 × f7; 19. Db4 × b7 † e poi Db7 × a8 e vince.

15. Dh5 × g5 Dg7 × g5
16. f7 — f8D † Rd8 — d7
17. Df8 × h8 Dg5 × g2.

Cattivo. Meno peggio era 19...., Rd7 — c7.

18. Dh8 × f6. Questo tratto permette al Nero di salvare la partita o di fare una più lunga difesa.... Più forte era 18. Ae3, f × e; 19. Arrocca †, Cd5; 20. C × d5, c × d: 21. T × d5 † e vince.

18. . . . , f4 — f3

Più promettente era 18...., Dg2 — g3 †; 19. Re1 — e2! Dg3 — g2 †; 20. Re2 — d3 (Rd1; 20. Dg1 †! Rd2; 21. De3 † ecc.) Dg2 — f3 †; 21. Rd3 — d4, Df3 — f2 †; 22. Rd4 — e5 (questo cammino del Re è forzato per evitare lo scacco perpetuo) Df2 — c5 †; 23. Re5 × f4, Dc5 × c4, e sebbene il Nero sia sempre in svantaggio può ancora difendersi.

19. Df6 — f7 † Rd7 — d6.

Se 19.... Rd7 — d8, il Bianco cambia la Donna con 20. Df7 — g8 † e vince per il pezzo di più.

20. Ac1 — f4 † Rd6 — c5
21. Cc3 — a4 †. Più presto veniva il matto con 21. Af4 — e3 †, ecc.

21. . . . , Rc5 — b4.

Se Rc5 — d4 segue 22. c2 — c3 † poi matto di Cavallo.

22. Af4 — d2 † Rb4 × a4
23. b2 — b3 † Ra4 — a3
24. Df7 — e7 † Ra3 — b2
25. De7 — e5 † Rb2 — a3!
26. Ad2 — c1 † Ra3 — b4
27. c2 — c3 Matto.

VII Partita.

Gambitto Salvio.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5	6.	Re1 — f1	Cg8 — h6
2.	f2 — f4	e5 × f4	7.	d2 — d4	d7 — d6
3.	Cg1 — f3	g7 — g5	8.	Ce5 — d3	f4 — f3
4.	Af1 — c4	g5 — g4	9.	g2 — g3	Dh4 — h3 †
5.	Cf3 — e5	Dd8 — h4 †	10.	Rf1 — e1	Dh3 — h5

Digitized by Google

11.	Cd3 — f4	Dh5 — a5 †	17.	Da1 — b1	Db2 × a2
12.	Ac1 — d2	Da5 — a4	18.	Tb1 — a1	Da2 — b2
13.	Cb1 — a3	c7 — c6	19.	Ab4 — c3	Db2 × a1
14.	Cf4 — d5	b7 — b5	20.	Dd1 × a1	c6 × d5
15.	b2 — b3	Da4 × a3	21.	Ac4 × d5	Cb8 — d7
16.	Ad2 — b4	Da3 — b2	22.	Ad5 × a8 e vince.	

Partita interessante per lo studio delle sue numerose varianti. Anche questa non è originale di Greco ma trovasi in Polerio sino al 13° tratto. All'autore appartiene solo lo svolgimento ingegnoso della cattura della Donna nera.

Analisi.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	g7 — g5
4.	Af1 — c4	g5 — g4.

Questo tratto può dar luogo a delle complicazioni ricche di sorprese e di combinazioni brillanti, specialmente se il Bianco si decide a lasciare in preda il Cavallo, le quali in partita viva spesso giova evitare. Il tratto 4..., Af8 — g7 che abbiamo visto nella partita precedente è più tranquillo e più sicuro.

5. Cf3 — e5.

Il Bianco può anche lasciare in preda il Cavallo perdendo un pezzo per ottenere un attacco violento che spesso riesce a buon esito. Questo vedremo nella partita successiva. Col tratto del testo il Bianco salva il pezzo, ma l'attacco passa al Nero.

5. . . . , Dd8 — h4 †.

La giusta continuazione della difesa. L'autore sembra non essere di questo avviso perchè quasi tutti i suoi giuochi con questo tratto sono condotti a vantaggio del Bianco, mentre dà tre varianti a favore del Nero col tratto 5..., Cg8 — h6 in luogo del tratto del testo. Riportiamo in nota queste varianti, che sono tolte, del resto, dai giuochi di Polerio:

Varianti.

5. . . . , Cg8 - h6

6. Ce5 × g4. La continuazione più forte del Bianco. che dimostra la inferiorità del trat-

Digitized by Google

to precedente del Nero in confronto di 5.... Dh4†, — è: 6. Arrocca, d6; 7. Cd3, Ag7; 8. C×f4, Arrocca; 9. d4, Cc6; 10. c3 ecc., e il Bianco sta meglio.

Può anche giuocare come insegna Ponziani 6. d2 — d4, ma allora il Nero continua con 6.... Dh4† e poi f4 — f3 conquistando l'attacco.

6. . . . ,	Ch6×g4 (A,B)
7. Dd1×g4	d7 — d5
8. Dg4×f4	d5×c4
9. Df4 — e5†	Ac8 — e6
10. De5×h8	Dd8 — h4†
11. Re1 — f1	Dh4 — f4†

12. Rf1 — g1. Se invece 12. Re2, segue: 12....; D×e4†; 13. Rf2, Df4†; 14. Re1, Cc6 e viene in vantaggio facilmente.

12. . . . ,	Df4×e4
13. h2 — h3	Ae6 — d5
14. Dh8 — g8	f7 — f5
15. Dg8 — g3	f5 — f4.

Fin qui la variante è di Polerio che giuoca a questo punto 15.... Ad6. Il tratto del testo è una correzione di Greco.

16. Dg3 — f3	De4 — e1†
17. Df3 — f1	Af8 — c5†
18. Rg1 — h2	De1 — g3

Matto.

(A).

6. . . . ,	Dd8 — h4†
7. Cg4 — f2	d7 — d5.

Si noti la forza e l'importanza di questo sacrificio di pedone che quasi sempre ha luogo nella difesa del gambitto.

8. e4×d5. Prendere coll'Alf. non si può per la continuazione 8.... Ag4; — e se invece 8. Ad3 il Nero continua con 8.... Ac5; 9. De2, Cg4 e guadagna per lo meno la qualità.

8. . . . ,	f4 — f3
9. Ac4 — b5†	c7 — c6
10. d5×c6	Dh4 — e7†
11. Re1 — f1	f3×g2†
12. Rf1×g2	De7 — g5†
13. Rg2 — f1	Dg5×b5†
14. d2 — d3	Cb8×c6.

Questo giuoco così energico e così preciso si trova integralmente in Polerio, e venne come tanti altri riportato dal Greco senza modificazioni. Il Nero vince facilmente!

(B).

6. . . . ,	d7 — d5.

Anche questa è una buona difesa.

7. Cg4×h6	Dd8 — h4†
8. Re1 — f1	d5×c4
9. Ch6 — f5	Ac8×f5
10. e4×f5	Af8 — c5
11. Dd1 — e2†	Re8 — d8
12. De2 — f3	Th8 — e8
13. g2 — g4	Te8 — e1†
14. Rf1 — g2	Te1×h1
15. Rg2×h1	Dh4 — e1†
16. Rh1 — g2	De1×c1
17. Df3×b7	Dc1 — g1†
18. Rg2 — h3	Dg1 — f1†
19. Rh3 — h4.	Se copre di Donna, il Nero cambia e resta con vantaggio da vincere.

19. . . . ,	Ac5 — f2†
20. Rh4 — g5	h7 — h6†

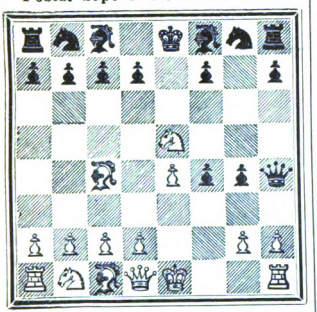
21. Rg5×f4. Se invece 21. R×h6 segue Dh3† 22. Rg7, Ad4† e vince; e se 21. Rf6; segue 21.... Cd7†; 22. R×f7, Tb8; con giuoco da vincere.

Digitized by Google

21. . . . , Af2 — d4†
22. Rf4 — g3. Se invece Re4 segue 22...., Dh1† e guadagna la Donna.

22. . . . , Ad4 — e5†
23. Rg3 — h4 Df1 — f2†
24. Rh4 — h5 Df2×h2.
Matto.

Posiz. dopo il tr. 5° del Nero.



6. Re1 — f1 Cg8 — h6.

Questo tratto è sicuro ma non è il più forte. La continuazione più energica della difesa è subito 6.... f4 — f3; miglioria importantissima che portò l'inglese Cochrane, lasciandovi il suo nome, a questa forma di gambitto che si conosce sotto il nome generico di Gambitto Salvio; sebbene il vero gambitto analizzato dal Salvio sia una variante derivante da una terza difesa del Nero a questo momento, dal tratto cioè 6.... Cg8 — f6, che come valore teorico è inferiore non solo a 6..., f4 — f3, ma anche al tratto del testo. Una differente e buona difesa il Nero ha ancora con 6..., Cb8 — c6. Conviene riportare alcune varianti di queste diverse forme di difesa.

PRIMA DIFESA.

6. . . . , Cg8 — f6.

Questo tratto si trova più copiosamente analizzato nei manoscritti di Polerio, che nel libro del Salvio. Sarebbe d'invenzione del portoghese Santa Maria, giuocatore del XVI secolo.

7. Ac4×f7†!

Svantaggioso pel Bianco sarebbe anche 7. C×f7, d5 (più forte è 7...., f3); 8. A×d5 (oppure 8. C×h8, d×c; 9. De2, Ae6; 10. d3, Ch5 ecc.) C×d5; 9. C×h8, Cf6; 10. e5, Ce4; 11. De2, Cg3† e vince. — Ma il Bianco viene invece in qualche vantaggio giuocando come insegna Ponziani 7. Del, D×e1†; 8. R×e1, C×e4; 9. A×f7†, Re7; 10. Ah5!, g3; 11. h3, d6; 12. Cd3, Ah6; 13. Cc3, Tf8; 14. Tf1, Af5; 15. C×f4 ecc.

Questa variante demolisce la difesa 6.... Cf6, che giustamente deve ritenersi inferiore.

7. . . . , Re8 — d8

Più forte sarebbe 7.... Re7 obbligando il Nero a ritirare subito l'Alf. per non perdere un pezzo. Seguirebbe allora 8.

Digitized by Google

Ab3, d6; 9. Cd3, Ch5; 10. De1, g3; 11. Rg1, Ag7; 12. c3, Dg5; 13. Ad1, Ag4; 14. A×g4, D×g4; 15. h3, Dg6; 16. De2, Cd7; 17. Ce1, The8 con giuoco migliore pel Nero.

8. d2 — d4.

Se 8. Ab3, segue 8... Ch5; 9. d4, d6; 10. Cf7†, Re7; 11. C×h8, Cg3†; 12. Rg1, C×h1; 13. R×h1, g3; 14. h3, A×h3 e vince.

8. . . . ,	Cf6×e4
9. Dd1 — e2	Ce4 — g3†
10. h2×g3	Dh4×h1
11. Rf1 — f2	f4×g3†
12. Rf2×g3	Af8 — e7.

Questa è una correzione di Greco nella variante di Polerio, che giuoca invece 12...., D×c1?; 13. Cc6† e poi matto.

13. Ac1 — d2. Se invece 13. D×g4 segue 13...., d6; 14. Dg7, Dh4†; 15. Rf3, Tf8 e vince.

13. . . . ,	Dh1 — h4†
14. Rg3 — f4	Ae7 — g5†
15. Rf4 — e4	d7 — d6

16. Ce5 — d3. Se invece 16. Cc4 allora 16...., Af5†.

16. . . . ,	g4 — g3†
17. Re4 — d5!	b7 — b5, e il Nero vince.

SECONDA DIFESA.

6. . . . ,	Cb8 — c6

7. Ac4×f7†. Qui il Bianco può continuare in varie maniere ma sempre con svantaggio. Il meno peggio è 7. C×c6, d×c; 8. d4, f3; 9. Af4, ecc. Se invece 7. C×f7 segue Ac5 (anche 7...., f3, oppure 7...., Cf6 può succedere con vantaggio del Nero) 8. De1, g3; 9. d4, A×d4; 10. C×h8, Cf6; 11. c3, Af2; 12. De2, Ce5; 13. Cd2, Cfg4, ecc, con vantaggio.

Se finalmente 7. d4 segue: 7...., C×e5; 8. d×e, Ac5; 9. Af7†, Rf8; 10. De2, f3; 11. g×f, Dh3† 12. Re1, g×f; 13. Dc4, Ae7 con giuoco da vincere.

7. . . . ,	Re8 — c7
8. Ce5×c6†	d7×e6

9. Af7×g8. Se invece 9. Ab3 segue Cf6: 10. d3 (oppure 10. d4, C×e4; 11. De2, Af5; 12. Cc3, f3!, e non 12...., Te8? dato nel *Handbuch* che lascia il giuoco eguale, mentre con 12...., f3! il Nero vince) Ch5; 11. De1, g3! (e non Cg3†? dato nel *Handbuch*) 12. h3, Ag7; 13. Cd2, Ag4; seguito da Tf8 con giuoco da vincere.

9. . . . ,	Th8×g8
10. Dd1 — e1	g4 — g3
11. d2 — d4	f4 — f3
12. h2 — h3	Ac8 — g4
13. De1 — e3	Tg8 — g6.

Sarebbe inferiore la continuazione del *Handbuch* 13..., f2?; 14. Cc3, Tg6; 15. Ce2 e il Bianco ha per lo meno giuoco eguale.

14. b2 — b3. Se 14. g×f segue 14...., g2†; 15. R×g2, A×h3†, ecc. e se invece 14. Cd2 segue 14. Ah6; 15. Da3†, Rd7 e poi Tf8, ecc. sempre con vantaggio del Nero.

14. . . . ,	Af8 — h6
15. De3 — e1	Tg6 — f6

Digitized by Google

16. Ac1 — a3 † Re7 — d7
17. De1 — b4 f3 × g2 †
18. Rf1 × g2 Ag4 × h3 †
19. Th1 × h3 Dh4 × e4
20. Rg2 × g3 Ta8 — g8 e poi matto.

TERZA DIFESA.

6. . . . , f4 — f3.

Questa come abbiamo detto più sopra è la più forte difesa.

7. g2 × f3. Le continuazioni 7. g2 — g3; 7. C × f7 e 7. A × f7 † sono ancora peggiori. La migliore continuazione è 7. d4, Cf6; 8. Cc3, Cc6; 9. C × f7, ma il Nero resta in vantaggio con 9...., b6 !; 10. C × h8, C × d4; 11. D × d4, f × g †, ecc.

7. . . . , Cg8 — f6 !

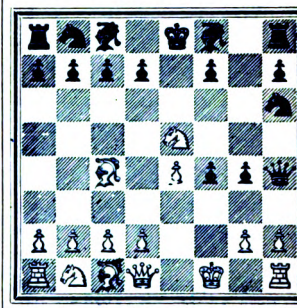
8. h2 — h3. Il Bianco ha una moltitudine di continuazioni a scegliere ma nessuna soddisfacente, — come lo studioso potrà da se stesso convincersi esaminando diligentemente questa interessante posizione. Il tratto del testo tende ad impedire lo scacco di Donna in h3.

8. . . . , g4 × h3
9. Cc5 × f7 d7 — d5
10. Ac4 × d5 Cf6 × d5
11. Cf7 × h8 Dh4 — g3
12. Th1 — g1. Forzato ; se 12. De2 segue Cf4 e poi Dg2 †.

12. . . . , h3 — h2
13. Tg1 × g3 h2 — h1 D
14. Tg3 — g1 Ac8 — h3 †
15. Rf1 — e2 Dh1 — h2 †
16. Re2 — d3 Cd5 — f4 †
17. Rd3 - e3. Non sarebbe migliore Rc4, cui seguirebbe Ae6 ;.

17. . . . , Cb8 — c6
18. c2 — c3 Af8 — c5 †
19 d2 — d4 Arrocca
20. Ch8 — f7 Td8 × d4
21. c3 × d4 Cc6 × d4
22. Tg1 — g8 † Rc8 — d7
23. Cf7 — e5 † Rd7 — e7
24. Tg8 — g7 † Re7 — e6
e il Nero vince.

Posiz. dopo il tr. 6° del Nero.



7. d2 — d4. Questo tratto è spontaneo e sembra infatti il più forte.

7. . . . , d7 — d6.

Anche questo tratto è spontaneo ma le accurate analisi di tutti i teorici posteriori all'autore hanno dimostrato che non è il più forte. Anche adesso la migliore continuazione del Nero è 7...., f4 — f3. Per esempio 7...., f4 — f3; 8. g2 — g3 (la migliore linea di giuoco pel Bianco è 8. A × h6, A × h6; 9. g × f, d5:

Digitized by Google

10. A × d5, g × f; 11. D × f3, Ah3†; 12. Re2, f6; 13. Dg3!, e non 13. A × b7? come hanno i trattati, ecc.) Dh4 — h3†; 9. Rf1 — f2, Dh3 — g2†; 10. Rf2 — e3, f7 — f5 (unico tratto che dia vantaggio al Nero; se 10...., d6 segue 11. Af1, ecc., e se 10...., f6 segue 11. Cd3, Cf7; 12. Cf4, Ah6; 13. Rd3, A × f4; 14. A × f4, c6; 15. b4, ecc., con vantaggio del Bianco) 11. e4 × f5 (migliore è 11. Cd3, f × e; 12. Cf4, Cf5†; 13. R × e4, Df2, ecc.) d7 — d6!; 12. Ac4 — f1, Ch6 × f5†; 13. Re3 — e4 (se 13. Rd3 allora D × h1) d6 — d5† 14. Re4 — f4, Af8 — h6†; 15. Rf4 × g4, Th8 — g8†; 16. Rg4 — h5, Ah6 × c1; 17. Dd1 × c1, Cf5 × g3†; 18. Rh5 — h6, Dg2 × h1, e vince.

8. Ce5 — d3 f4 — f3.

Giuocata adesso questa mossa, fortissima al sesto tratto; forte al tratto precedente, — ha una efficacia quasi nulla! Il Bianco riguadagna ora il suo pedone.

9. g2 — g3. In Polerio c'è anche questa interessante continuazione: 9. Cf4, f × g†; 10. R × g2, Tg8; 11. Te1, Cc6; 12. e5, d × e; 13. d5, Ca5; 14. T × e5†, Ae7; 15. d6, C × c4; 16. d × e, Ad7; 17. Th5, Df6; 18. Cc3 e vince.

9. . . . , Dh4 — h3†.

Questo scacco è cattivo perchè la Donna nera va a rinchiudersi in una rete da dove difficilmente si libererà. Meglio è 9...., Dh4 — e7 come insegna Ponziani col seguito 10. Cb1 — c3, c7 — c6; 11. h2 — h3, f7 — f5 (meglio 11...., g × h; 12. A × h6, A × h6; 13. D × f3, Tg8; 14. Cf2, Tg6; 15. Ce2 ricuperando poi il pedone con giuoco preferibile) 12. Ac1 × h6, Af8 × h6; 13. e4 × f5, Ac8 × f5; 14. h3 × g4, Af5 × d3; 15. Dd1 × d3 con giuoco d'irreparabile offesa.

10. Rf1 — e1. Sarebbe inferiore 10. Rf1 — f2, pure contemplato dall'autore con questo giuoco 10. Rf1 — f2, Dh3 — g2†; 11. Rf2 — e3, Ch6 — g8 (per dare scacco coll'Alf.; ma è un errore e doveva giuocare invece 11...., Ae7; 12. Cf4, Ag5; 13. Af1, D × a1; 14. Ab5†, c6, ecc., perdendo bensì la Donna come

Digitized by Google

nel giuoco dell'autore ma avendo posizione più sciolta) 15. Cd3 — f4, Af8 — h6; 16. Ac4 — f1 e guadagna la Donna con giuoco da vincere.

10. . . . , Dh3 — h5.

Se invece 10...., Dh3 — g2 segue 11. Cd3 — f2 per poi guadagnare la Donna con Ac4 — f1.

11. Cd3 — f4 Dh5 — a5 †.

Polerio dà anche la seguente variante che non si trova in Greco: 11...., Dh5; 12. Cf4 — e6 (non 12. Cd5 ?, Dd8; 13. Ag5, D × g5; 14. C × c7 †, Rd8; 15. C × a8, De3 †; 16. Rf1, D × e4; 17. Cc3, De8; 18. Cd5, Cf5, ecc.. meglio) Dg5 — e7; 13. Ac1 — g5, f7 — f6; 14. Ag5 × f6, De7 × f6; 15. Ce6 × c7 †, Re8 — d8; 16. Cc7 × a8, b7 — b6; 17. Cb1 — c3, Ac8 — b7; 18. Cc3 — d5, Df6 — e6; 19. Ca8 — c7, De6 × e4 †; 20. Re1 — f2 con vantaggio del Bianco.

12. Ac1 — d2 Da5 — a4.

Oppure 12...., Da5 — b6; 13. Cf4 — d5, Db6 × d4 (se invece 13...., Dc6 segue 14. Ab5, D × b5; 15. C × c7 † e guadagna sempre la Donna) 14. Ac4 — d3, Dd4 — c5 (se invece 14...., Dg7 segue 15. Ac3) 15. Ad2 — e3, Dc5 — a5; 16. b2 — b4, Da5 — a4; 17. Ad3 — b5 †, e poi Cd5 × c7 † guadagnando la Donna.

13. Cb1 — a3.

Qui sarebbe più forte 13. Cb1 — c3 perchè i pezzi sono sempre meglio giuocati nel centro della scacchiera e non ai lati dove hanno un movimento ed una azione più limitati.

13. . . . , c7 — c6.

La migliore risposta del Nero dovrebbe essere adesso 13. . . . , Da4 — d7 e data tale risposta si può giudicare quanta più efficacia avrebbe il CD bianco che potrebbe essere subito giuocato in d5 con più grave minaccia. Il tratto del testo chiude ogni ritirata alla Donna che va così inevitabilmente perduta.

14. Cf4 — d5 b7 — b5
15. b2 — b3 Da4 × a3
16. Ad2 — b4 Da3 — b2
17. Ta1 — b1 Db2 × a2
18. Tb1 — a1. Il modo con cui la Donna nera viene catturata è assai rimarchevole.
18. . . . , Da2 — b2
19. Ab4 — c3 Db2 × a1
20. Dd1 × a1 c6 × d5.

Digitized by Google

Ultimo e decisivo errore del Nero. La Donna è perduta è vero, ma per un buon equivalente, e con un giuoco serrato il Nero potrebbe difendersi. Il tratto giusto era adesso 20...., Cb8 — a6 col seguito 21. Ac4 — d3!, Af8 — g7; 22. Cd5 — e3, Arrocca, ecc.

21. Ac4 × d5 e vince.

VIII Partita.

Gambitto Muzio.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5	13.	Df5 × g5 †	Re7 — e8
2.	f2 — f4	e5 × f4	14.	Dg5 — h5 †	Re8 — e7
3.	Cg1 — f3	g7 — g5	15.	Arrocca	Dd8 — e8
4.	Af1 — c4	g5 — g4	16.	Dh5 — g5 †	Re7 — e6
5.	Ac4 × f7 †	Re8 × f7	17.	Tf1 — f6 †	Cg8 × f6
6.	Cf3 — e5 †	Rf7 — e6	18.	Dg5 × f6 †	Re6 — d5
7.	Dd1 × g4 †	Re6 × e5	19.	Cb1 — c3 †	Rd5 × d4
8.	Dg4 — f5 †	Re5 — d6	20.	Df6 — f4 †	Rd4 — c5
9.	d2 — d4	Af8 — g7	21.	b2 — b4 †	Rc5 — c6
10.	Ac1 × f4 †	Rd6 — e7	22.	Df4 — c4 †	Rc6 — b6
11.	Af4 — g5 †	Ag7 — f6	23.	Cc3 — a4	Matto.
12.	e4 — e5	Af6 × g5			

Brillantissima partita, come possono seguirne a centinaia dopo il quarto tratto del Nero. Non è originale di Greco, ma trovasi pure nei giuochi di Polerio; il quale la lascia al nono tratto. L'autore non vi ha di suo che lo svolgimento ulteriore.

Analisi.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	g7 — g5
4.	Af1 — c4	g5 — g4
5.	Ac4 × f7 †.	

Qualora il Bianco entri nella determinazione di sacrificare un pezzo per non perdere l'attacco, il migliore sistema è di arroccare subito

Digitized by Google

abbandonando il Cav. Il sacrificio dell'Alf. contro una corretta difesa è più debole. Polerio contemplò nei suoi giuochi l'una e l'altra linea di giuoco, e il primo esempio di questi due ingegnosi gambitti si trovano appunto nei suoi trattati. È strano che il Greco non accenni al tratto 5. Arrocca, e non abbia trovato o nella pratica o nella sua fantasia un giuoco degno di stare insieme ai tanti altri che pure ha spigolato negli scartafacci del Polerio. Non possiamo passare senza alcun esame questo gambitto intorno al quale lavorarono copiosamente tanti autori italiani dopo il Greco.

GAMBITTO POLERIO.

5. Arrocca. Ai giuochi che seguono da questo tratto si diede dal Salvio in poi il nome generico di Gambitto Muzio, perchè quel maestro ne attribuisce l'invenzione a un giuocatore di questo nome. Oggi con più giustizia questo impianto s'intitola assai spesso Gambitto Polerio.

5. . . . , g4 × f3

6. Dd1 × f3. Il Bianco a questo punto ha ancora una potente continuazione nel sacrificio del secondo pezzo così: 6. A × f7†, R × f7; 7. D × f3, Df6!; 8; d4 (forse meglio è 8. Cc3) d6; 9, A × f4, Ce7?; 10. Ae5 e vince.

6. . . . , Dd8 — f6(A, B)

7. e4 — e5. Modernamente si ritiene più sicuro 7. d3, d5; 8. e × d, Ah6; 9. Cc3, ecc.

7. . . . , Df6 × e5

8. Cb1 — c3. Il sacrificio di un secondo pezzo, così, non è molto plausibile. In tal caso sarebbe meglio 8. A × f7†, R × f7; 9. d4, D × d4†? (Df5!; 10. g4, Dg6; 11. A × f4, Cf6; 12. Ae5, Ag7!, ecc.) 10. Ad3, Df6; 11. Dd5†, De6; 12. T × f4†, Cf6; 13. Cc3, Ah6; 14. T × f6†!, R × f6; 15. Tf1†, Re7; 16. Ag5†, A × g5; 17. D × g5†, Re8; 18. Cd5, Ca6; 19. Cf6† e vince. Ma l'attacco migliore del Bianco ora è 8. d3, Ah6; 9. Cc3, Ce7; 10. Ad2, Cc6!; 11. Te1, Dc5†, (Df5!; ma il Bianco conserva sempre un forte attacco con 12. g4, oppure 12. Cd5, oppure 12. Te4) 12. Rh1, Cd4; 13. T × e7†, D × e7; 14. Dh5, d5; 15. C × d5, Dd6; 16. Ab4, c5; 17. A × c5, Ag4; 18. D × g4, D × c5; 19. Cf6†, Re7; 20. Dd7†, R × f6, 21. D × f7†, Re5; 22. b4, Db6; 23. Te1†, Rd6; 24. De7†, Rc6; 25. b5† e vince.

8. . . . , De5 — d4†
9. Rg1 — h1 Dd4 × c4
10. d2 — d3 Dc4 — e6.

Se invece 10...., Dc6 segue 11. D × f4, Df6; 12. De3†, De6; 13. Dd4, Cf6; 14. Ag5, Ae7; 15. A × f6, A × f6; 16. T × f6, De7; 17. T × f7, R × f7; 18. Tf1† e vince

11. Ac1 × f4 Af8 — e7.

Digitized by Google

Se invece 11...., d6 segue 12. Tae1, Cc6; 13. A × d6, ecc.

12. Ta1 — e1	De6 — g6
13. Cc3 — d5	Cb8 — c6 ?
14. Cd5 × c7 †	Re8 — d8
15. Cc7 × a8	d7 — d6
16. d3 — d4	Cg8 — f6
17. d4 — d5	Cc6 — e5
18. Af4 × e5	d6 × e5
19. Df3 — c3	Ac8 — d7
20. Dc3 — c7 †	Rd8 — e8
21. Dc7 — b8 †	Ae7 — d8
22. Te1 × e5 e vince.	

(A).

6. . . . ,	Dd8 — e7.

Inferiore, secondo i teorici, a Df6, — ma forse non lo è!

7. d2 — d4	Cb8 — c6
8. Cb1 — c3!	Cc6 × d4
9. Df3 × f4.	Buona continuazione è pure 9. Dd3.
9. . . . ,	Af8 — h6
10. Ac4 × f7 †	Re8 — d8
11. Df4 — g3	Ah6 × c1
12. Dg3 — g7	Ac1 × b2
13. Dg7 × h8	Cd4 — e2 †
14. Rg1 — h2	De7 — g5
15. Af7 × g8	Ce2 — g3 †.

Se invece subito 15...., A × c3 segue 16. D × h7, Ag7 (Dg7; 17. Dh4 †) 17. Tf7, ecc.

16. h2 × g3	Dg5 — h5 †
17. Rh1 — g1	Dh5 — c5 †
18. Tf1 — f2	Ab2 × c3
19. Dh8 × h7	Ac3 × a1.

Il tratto migliore era 17...., c7 — c6, ma allora il Bianco rimaneva in vantaggio con 20. Td1, ecc.

20. Dh7 — h4 †	Rd8 — e8
21. Ag8 — f7 †	Re8 — f8
22. Dh4 — d8 †	Rf8 — g7
23. Dd8 — g8 †	Rg7 — h6.
24. Dg8 — g6.	Matto.

(B).

6. . . . ,	Af8 — h6
7. d4 — d4	Dd8 — e7.

Se 7.... Dh4 segue 8. Cc3, Ce7; 9. g3, ecc., e se invece 7. .. Df6 segue 8. e5, Df5; 9. Cc3, Ce7; 10. Ce4. **Arrocca**; 11. Cf6 †, Rg7; 12. Ad3, De6; 13. Dh5, Cg8; 14. A × f4 e vince.

8 Ac1 × f4	Ah6 × f4
9. Df3 × f4	Cb8 — c6
10. Ac4 × f7 †	Re8 — d8
11. Af7 — h5	Cc6 × d4
12. Df4 — f8 †	De7 × f8
13. Tf1 × f8 †	Rd8 — e7
14. Tf8 — e8 †	Re7 — d6.

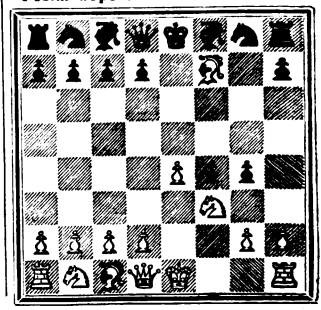
Se Rf6 segue 15. Cc3, **Rg7**; 16. Tf1, e vince.

10. Cb1 — a3	Cg8 — **f6**.

Questo Cavallo sarebbe altrimenti attaccato dall'Alf. e perduto.

16. Te8 × h8	Cf6 × h5
17. Ta1 — d1	Rd6 — c5
18. c2 — c3	Cd4 — e2 †
19. Rg1 — f2	Ce2 — f4
20. * g2 — g3 e vince.	

Posiz. dopo il tr. 5° del Bianco.



Digitized by Google

5. . . . , Re8 × f7
6. Cf3 — e5 † Rf7 — e6.

Con questo tratto si perde il giuoco. Il tratto giusto è 6.... Rf7 — e8, dopo di chè il Nero dovrebbe restare in vantaggio. La cosa non è però così facile come potrebbe sembrare. Per esempio: 6...., Rf7 — e8; 7. Dd1 × g4, Cg8 — f6 (inferiore sarebbe 7.... Df6; 8. Dh5 † Re7; 9. Cc3 ecc.) 8. Dg4 × f4 Af8 — d6 (migliore sembra 8..... d6; 9. Cf3, Tg8) 9. Arrocca, Th8 — f8; 10. d2 — d4, Cb8 — c6; 11. Df4 — h6! Cc6 × d4 (migliore è A × e5; 12. d × e, C × e5; 13. Ag5, Ce — g4; 14. Dh4, d6; 15. h3, h6; 16. Ad2 ecc., sempre con vantaggio del Bianco) 12. Ce5 — g4, Cf6 × g4 (Ae7; 13. Ag5) 13. Tf1 × f8, Ad6 × f8; 14. Dh6 — h5 †, Re8 — e7; 15. Ac1 — g5 †, Cg4 — f6; 16. Ag5 × f6 †, Re7 × f6; 17. Dh5 — h4 †, Rf6 — f7; 18. Dh4 × d8, Cd4 × c2; 19. Cb1 — c3, Cc2 × a1; 20. Cc3 — d5 e vince facilmente guadagnando il Cavallo a1.

7. Dd1 × g4 † Re6 × e5.

In Cozio c'è questa variante 7.... Re6 — e7; 8. Dg4 × f4, Cg8 — f6; 9. Arrocca, Af8 — g7; 10. Ce5 — g4, Cf6 × g4 (se Tf8 allora 11. Dg5 minacciando e4 — e5) 11. Df4 × g4, Th8 — g8; 12. Dg4 — g5 †, Re7 — e8; 13. Dg5 — h5 †, Re8 — e7; 14. Tf1 — f7 †, Re7 — e8; 15. Tf7 × g7 † e vince.

8. Dg4 — f5 † Re5 — d6.

9. d2 — d4. Dopo questo tratto Polerio lascia la variante colla dichiarazione che il Bianco deve vincere, e che quindi il tratto sesto del Nero fu un errore e doveva giuocare invece 6..., Rf7 — e8.

Il Bianco potrebbe ora invece guadagnare la Torre h8 (con 9. Dd5 †; 10. De5 †; 11. D × h8, ma sarebbe giuoco inferiore, perchè il Nero con 11...., Dh4 †; 12. g3, f × g; 13. Tf1 †, Cf6 può difendersi assai bene.

9. . . . , Af8 — g7.

Forzata per impedire il minacciato matto in due tratti.

10. Ac1 × f4 † Rd6 — e7
11. Af4 — g5 † Ag7 — f6
12. e4 — e5. Più semplicemente si vinceva con 12. Arrocca, Dd8 — f8; 13. Df5 —

Digitized by Google

e5†, Re7 — d8; 14. Tf1 × f6 e il Nero deve perdere la Donna e la Torre.

12. . . . , Af6 × g5
13. Df5 × g5† Re7 — e8
14. Dg5 — h5† Re8 — e7
15. Arrocca Dd8 — e8
16. Dh5 — g5† Re7 — e6
17. Tf1 — f6†. Tutto ciò è giuocato con molto brio.

17. . . . , Cg8 × f6
18. Dg5 × f6† Re6 — d5
19. Cb1 — c3† Rd5 × d4.

Se invece Rc4 seguiva 20. Df1†, R × d4; 21. Td1†, R × e5; 22. Td5† ecc.

20. Df6 — f4† Rd4 — c5
21. b2 — b4† Rc5 — c6
22. Df4 — c4† Rc6 — b6
23. Cc3 — a4. Matto.

IX Partita.

Gambitto Kieseritsky

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Cf3 — e5	h7 — h5
6.	Af1 — c4	Cg8 — h6
7.	d2 — d4	Af8 — e7
8.	Ac1 × f4	Ae7 × h4†
9.	g2 — g3	Ah4 — g5
10.	Th1 × h5	Ag5 × f4
11.	g3 × f4	d7 — d6
12.	Ce5 × g4	Ac8 × g4
13.	Dd1 × g4	Ch6 × g4
14.	Th5 × h8†	Re8 — e7
15.	Th8 × d8	Re7 × d8
16.	Ac4 × f7	Cb8 — c6
17.	c2 — c3	Rd8 — e7
18.	Af7 — b3	Cg4 — e3
19.	Re1 — f2	Ce3 — g4†
20.	Rf2 — f3	e il Bianco vince.

Partita di mediocre interesse sebbene sufficientemente corretta. Teoricamente è di minima importanza essendochè la difesa del Nero al quinto ed al sesto tratto è fuori d'uso. Di questo gambitto l'autore non portò nel suo trattato che questa sola partita senza varianti, mentre il Polerio porta parecchie partite e molte varianti. Tra queste troviamo anche la presente del Greco, ma con una lieve interposizione nel settimo tratto ciò che la rende alquanto diversa.

Digitized by Google

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 × f4
3. Cg1 — f3 g7 — g5
4. h2 — h4. Con questo tratto che tende a rompere subito la catena dei pedoni neri il gambitto prende un altro carattere. Sebbene si voglia sostenere dai teorici che anche con questo attacco il Bianco resti in svantaggio, si deve in ogni caso riconoscere che è giuoco preferibile.

4. . . . , g5 — g4
5. Cf3 — e5. Il Bianco può anche giuocare 5. Cf3 — g5 coll'idea di sacrificare il Cav. quando il Nero lo attaccasse con 5...., h7 — h6. È giuoco ricco di combinazioni, e potente. Rimase sconosciuto al Greco e a tutti i maestri che lo seguirono, sino al viennese Allgayer che lo studiò per il primo e vi lasciò il suo nome. Il tratto del testo che caratterizza quello oggi chiamato Gambitto Kieseritsky, è meno energico, ma più sicuro, più ricco di combinazioni sebbene non così brillanti come quelle che possono seguire da 5. Cf3 — g5, h7 — h6; 6. Cg5 × f7, Re8 × f7; 7. Af1 — c4 †, oppure 7. d2 — d4, con grande attacco in ogni caso pel Bianco. Lo studioso può trovare un buon saggio di questa apertura nelle Partite 37 e 38 del Capitolo II della Parte quarta.

5. . . . , h7 — h5.

Questa difesa seguita da 6...., Th8 — h7 fu per lungo tempo ritenuta la più forte, fu la più studiata, e portò per questo appunto il nome di difesa classica nel Gambitto Kieseritsky. Più tardi trovandosi che questa difesa nulla più può dare al Nero dell'eguaglianza si cercò altra cosa e ne sorsero altrettante difese quanti furono i maestri che si occuparono professionalmente di questo impianto di giuoco.

Quindi abbiamo avuto Salvio e Lolli con 5.... Dd8 — e7 e 5.... Af8 — e7 studiate anche da Polerio, poi Labourdonnais con 5.... d7 — d6;

Digitized by Google

Neumann con 5.... Cb8 — c6; Paulsen con 5.... Af8 — g7; Brentano, con 5.... d7 — d5, e infine la maggioranza di tutti gli altri con 5.... Cg8 — f6 la quale ultima difesa è generalmente accettata come la difesa migliore, ciò che però, non vuol dire che dia giuoco vantaggioso al difendente! L'indole di questo libro rende sufficiente qui l'esame delle difese studiate dagli antichi e un cenno dell'ultima.

PRIMA DIFESA.

5. . . . , Af8 — e7

Questa difesa è inefficace a conservare il pedone di più, non solo, ma lascia il Nero con posizione inferiore.

6. Dd1×g4. Anche così il Bianco dovrebbe venire in vantaggio, ma i libri danno come più forte 6. Ac4 col seguito possibile 6...., A×h4 †; 7. Rf1, d5; 8. A×d5, Ch6; 9. d4, Ag5; 10. Cc3, f6; 11 Cd3, c6; 12. Ab3 ecc.

6. . . . ,		d7 — d6
7. Dg4 — g7		Ae7×h4†
8. Re1 — d1		d6×e5
9. Dg7×h8		Ac8 — g4 †
10. Af1 — e2		Ag4×e2†.

Noi riportiamo una variante di Polerio, Lolli indica qui come più forte 10...., Dg5 perchè il tratto del testo permette al Bianco di pattare! E ciò venne anche ripetuto dal *Handbuch* di Bilguer! Col tratto 10.... Dg5, il Nero a giuoco corretto dovrebbe perdere; — quindi il tratto di Polerio è il solo giusto. Infatti dopo 10.... Dg5 deve seguire 11. Cc3!, Cc6!; 12. D×h7! (non 12. T×h4, come viene dato nel *Handbuch)* Ch6; 13. d3, Arrocca; 14. g3 e il Bianco deve vincere.

11. Rd1×e2 Dd8 — g5

12. Th1×h4. Polerio dà qui un'altra bella variante, — ma non corretta! Cioè, 12. Rf1, Cd7 (se 12.... f3 come giuoca Lolli segue 13. g×f, Dg3; 14. T×h4, e il Bianco può evitare o accettare lo scacco perpetuo) 13. D×h7 (oppure 13. T×h4, Cf6; 14. T×h7; Dg4; 15. Tg7, Dd1†; 16. Rf2, C×e4 Matto!) Ch6; 14. T×h4, D×h4; 15. Dh8†, Re7; 16. D×a8, Cg4; 17. Re2! (17. D×a7! e il Bianco per lo meno pattava) Df2†; 18. Rd3, Cc5† e vince.

12. . . . , Dg5×g2†

13. Re2 — d3. Per sfuggire allo scacco perpetuo ciò che in ogni caso è pericoloso.

13. . . . , Cb8 — d7

Più forte sarebbe qui 13.... Cc6; 14. c3, (oppure 14. D×h7, Arrocca†; 15. Rc3, Dg1; 16. d3, D×c1 ecc.) Arrocca†; 15. Rc2, D×e4; 16. Rd1, Df3†; 17. Rc2, Dd3†; 18. Rd1, Ch6 e vince.

14. Dh8×h7.

Oppure 14. Rc3, Dg1; 15. d3, Dd4†; 16. Rd2, Cf6; 17. Cc3, Df2† poi D×h4; — op-

Digitized by Google

pure 14. Cc3, Df1†; 15. Ce2, Df3† e vince.

14. . . . ,	Cg8 — f6
15. Dh7 — h8†,	Re8 — e7
16. Dh8 × a8	Dg2 × e4†
17. Rd3 — c3	Cf6 — d5†
18. Rc3 — b3	De4 — b4

Matto.

SECONDA DIFESA.

5. . . . ,	Dd8 — e7

Una difesa pure poco raccomandabile perchè non sufficiente a conservare il pedone di gambitto. Il Nero ottiene tutto al più l'eguaglianza.

6. Ce5 × g4. Questa continuazione è di Salvio ma più forte è quella di Cozio 6. d4, f5 (se 6.... d6!, segue 7. C × g4, f5; 8. Cf2, Cf6; 9. A × f4 C × e4, eguaglianza) 7. Ac4, Cf6; 8. Cc3, d6; 9. Af7†, Rd8; 10. A × f4 ecc. Meglio.

6. . . . ,	f7 — f5.

Meglio che 6.... D × e4†; 7. De2 ecc.

7. Cg4 — f2,	f5 × e4
8. Dd1 — h5†.	Se invece 8. Cc3 segue 8...., Cf6; 7. Cg4, Ch5; 10. Cc3, Cg3. Meglio.
8. . . . ,	Re8 — d8
9. Dh5 — f5	e4 — e3.

Salvio continua qui con 9.... Cf6; 10. D × f4, d5; 11. d4, h5; 12. Ae2, Ah6. Meglio.

10. Cf2 — g4	e3 × d2†
11. Re1 × d2	d7 — d6
12. Df5 × f4	h7 — h5
13. Cg4 — e3	Af8 — h6
14. Df4 — f2	Cg8 — f6
15. Rd2 — d1	Cf6 — g4
16. Ce3 × g4	Ac8 × g4†
17. Af1 — e2	Ah6 × c1
18. Ae2 × g4	Ac1 × b2

e il Nero vince.

TERZA DIFESA.

5. . . . ,	Cg8 — f6

Questa difesa è buona, ma non è dimostrato che assicuri vantaggio al Nero.

6. Af1 — c4	d7 — d5

Abbiamo detto più volte che come difesa in quasi tutti i giuochi di gambitto il sacrificio di questo pedone che apre la linea ad un pezzo importante è ottima. Anche in questa posizione questo tratto è il miglore.

7. e4 × d5	Af8 — d6

Si ritiene più forte 7.... Ag7. La difesa del testo fu però per lungo tempo ritenuta la migliore A 7.... Af8 — g7 segue 8. d2 — d4. Arrocca; 9. Cb1 — c3, Cf6 — h5; 10. Cc3 — e2, c7 — c5; × 11. Ce2 × f4! Ch5 — g3; 12. Cf4 e6, f7 × e6; 13. d5 × e6 e il Bianco ha per lo meno giuoco pari; se ora 14...., De7 segue 15. Ag5, Af6; 16. D × g4 ecc.

8. Arrocca. Questo è un attacco di moderna invenzione, assai forte ed ingegnoso dovuto all'americano I. Rice. Appunto in suo onore si diede a questa variante il nome di Gambitto Rice. L'attacco solito sarebbe

Digitized by Google

8. d4, Ch5; 9. Cc3, Arrocca; 10. Ce2, Te8 e il Nero sta meglio.

8. . . . , Ad6×e5

Volendo evitare le complicazioni che seguono dalla presa di un pezzo che non si può conservare senza venire in svantaggio il Nero può giuocare 8...., Ch5; 9. C×g4, D×h4; 10. De1, ecc.

9. Tf1 — e1 Dd8 — e7.

Se invece 9.,.. Rf8; 10. T×e5, Cc6, può aver luogo questa bella continuazione degna di accurato studio 11. d4, C×e5; 12. d×e, Ch5; 13. Dd4, D×h4; 14. Cd2, De1†; 15. Cf1, g3; 16. Ae3, D×a1; 17. e6, f×e3; 18. D×h8⊥, Re7; 19. d6†, c×d; 20. e×f, Ae6; 21. D×a8, R×f7; 22. D×b7, Rf6; 23. Df3 ├, Re7; 24. D×h5, A×c4; 25. Dh4 ├, Rf8; 26. D×c4 e vince.

10. c2 — c3 g4 — g3

Per aprire uno sbocco al CR. Però la migliore continuazione del Nero è 10...., f3; 11. d4, Ce4!; 12. T×e4, Ah2†; 13. R×h2, D×e4; 14. g3, Arrocca; 15. Af4, b5!; 16. A×b5, Aa6; 17. c4, A×b5; 18 Cc3, Dg6; 19. C×b5, Te8; 20. Cc3, Ca6 e il Nero è in vantaggio

11. d2 — d4 Cf6 — g4
12. Cb1 — d2 Dd8×h4.

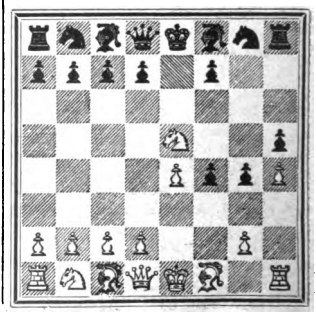
A nulla di buono conduce 12.... Ce3; 13. Dh5, Ad6; 14. Cf1, Arrocca; 15. C×e3, f×e; 16. A×e3, Df6; 17. Ad3, Dg7; 18. Ah6, Ag4; 19. A×g7, A×h5; 20. A×f8, A×f8; 21. Te8 e il Bianco deve vincere per la forza dei suoi pedoni.

13. Cd2 — f3 Dh4 — h6
14. Dd1 — a4† c7 — c6
15. Da4 — a3 b7 — b5
16. Te1 — e4 Ac8 — e6.

Il sacrificio della Donna non giova dopo 16...., Af5; 17. A×f4, D×f4; 18. T×f4, A×f4, 19. Te1 ├ e vince.

17. d5×e6, Cg4 — f2
18. e6×f7† Re8 — d8
19. Da3 — a5† Rd8 — c8
20. Ac4 — e6† Rc8 — b7
21. Ae6 — h3 Cf2×e4
22. d4×e5 Cb8 — a6
23. a2 — a4 Th8 — d8
24. Cf3 d4 b5 — b4
25. e5 — e6 Dh6 — f6
26. Da5 — f5 Td8×d4
27. Ac1×f4 Df6 — d8
28. Ta1 — f1 Td4 — c4
29 Af4 — e3 e vince.

Posiz. dopo il tr. 5° del Nero.



Digitized by Google

6. Af1 — c4. Nei giuochi di Polerio c'è questa continuazione meno energica pel Bianco 6. d2 — d4, d7 — d6; 7. Ce5 — d3, f4 — f3; 8. g2 × f3, Af8 — e7; 9. f3 × g4 (più forte è 9. Ae3!) Ae7 × h4†; 10. Re1 — d2, Ac8 × g4; 11. Af1 — e2, Ag4 × e2; 12. Dd1 × e2. Ah4 — g5†; 13. Rd2 — d1, Ag5 × c1; 14. Rd1 × c1, Dd8 — g5†; 15. Rc1 — d1, Cb8 — c6; 16. c2 — c3, Cg8 — f6; 17. e4 — e5, d6 × e5; 18. d4 × e5, Cf6 — g4; 19. Th1 — h3, Arrocca TD; 20. Rd1 — c2, Th8 — e8; 21. Cb1 — d2, Cc6 × e5; 22. Cd2 — e4, Dg5 — h6; 23. Cd3 × e5, Te8 × e5; 24. Ta1 — d1, Td8 × d1; 25. Rc2 × d1, Te5 × e4; 26. De2 × e4, Cg4 — f2† e il Nero vince.

6. . . . , Cg8 — h6.

Questo tratto non è molto inferiore a 6...., Th8 — h7 che costituisce la difesa classica in questa variante. Del tratto 6...., Th8 — h7 non havvi cenno nel Greco, bensì in Polerio. L'uno e l'altro si valgono perchè nè l'uno nè l'altro sono sufficienti a conservare il pedone di più. Vedasi qualche variante:

VARIANTE.

5. . . . , Th8 — h7
7. d2 — d4. Meno buono pel bianco è 7. A × f7†, T × f7; 8. C × f7, R × f7; 9. d4, f3!, ecc.

7. . . . , f4 — f3 A)
8. g2 × f3. Assai meglio di 8. g2 — g3 che lascia solidissima la catena dei pedoni neri.

8. . . . , d7 — d6
9. Ce5 — d3 Af8 — e7
10. Ac1 — e3? Con questo tratto il Bianco sacrifica un pedone ma in compenso scioglie tutto il suo giuoco e ne ottiene un attacco irresistibile.

10. . . . , Ae1 × h4†
11. Re1 — d2 g4 × f3.

Se invece Ag5 segue 12. f4, e poi Cc3.

12. Dd1 × f3 Ac8 — g4
13. Df3 - f4 Cb8 — c6
14. Cb1 — c3 Cc6 × d4.

Questo Cav. non può essere preso per la risposta Ag5.

15. Ta1 — f1 Ah4 — f6
16. Cc3 — d5 Af6 — h8
17. Df4 × g4. La posizione del Bianco è così forte che questo sacrificio diventa decisivo.

17. . . . , h5 × g4
18. Th1 × h7 Cd4 — f3†
19. Tf1 × f3 g4 × f3
20. Th7 × h8 Re8 — d7.

Se invece Rf8 segue 20. Ah6†.

21. Th8 × g8 Dd8 × g8
22. Cd5 — f6† e vince.

Digitized by Google

(A).

7. . . . ,	Dd8 — f6
8. Cb1 — c3	c7 — c6.

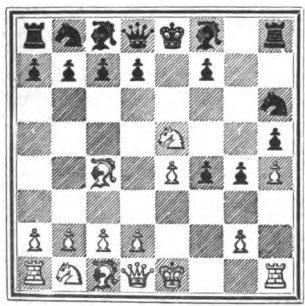
Se invece 8...., Ce7 segue 9. Arrocca, Ah6; 10. A × f4, A × f4; 11. g3, Ae3†; 12. Rg2 e poi 13. A × f7† e vince.

9. Arrocca	Af8 — h6
10. Ac1 × f4	Ah6 × f4
11. g2 — g3	Af4 — e3†
12. Rg1 — g2	Df6 — h8
13. Ce5 × f7	Th7 × f7
14. Ac4 × f7†	Re8 — d8
15. e4 — e5	d7 — d5
16. Dd1 — d3	Ae3 — h6
17. Af7 × h5	Cg8 — e7
18. Tf1 — f7	Ac8 — e6
19. Tf7 — f6	Rd8 — d7
20. Ta1 — f1	Dh8 — g7

Il Bianco minaccia T × e6 e poi A × g4†

20. Tf6 — f7	Ae6 × f7
21. Tf1 × f7	Dg7 — g8
22. Dd3 — f5†	Rd7 — d8
23. Df5 — f6	Dg8 — e8
24. Df6 × h6 e vince.	

Posiz. dopo il tr. 6° del Nero.



7. d2 — d4 Af8 — e7.

Vedasi la variante al tratto precedente, dove assai meglio questa linea di difesa è fatta precedere da d7 — d6 e poi f4 — f3. In ogni caso è difesa insufficiente. Migliore pel Nero è di giuocare qui 7...., Dd8 — f6, sebbene il Bianco ottenga egualmente un forte attacco con 8. Cb1 — c3, c7 — c6; 9. Arrocca, Df6 × h4; 10. Tf1 × f4, Th8 — h7; 11. Dd1 — f1, Dh4 — e7; 12. Tf4 — f6, ecc.

8. Ac1 × f4	Ae7 × h4†
9. g2 — g3	Ah4 — g5
10. Th1 × h5	Ag5 × f4
11. g3 × f4	d7 — d6

12. Ce5 × g4. Questa combinazione non sarebbe stata possibile se il CR bianco fosse stato prima, obbligato di ritirarsi in d3.

12. . . . ,	Ac8 × g4
13. Dd1 × g4	Ch6 × g4
14. Th5 × h8†	Re8 — e7
15. Th8 × d8	Re7 × d8

16. Ac4 × f7? Questo è un errore del Bianco. Un solo pedone di più e l'attacco sul debole PAR nero era sufficente per vincere, ma era necessario sciogliere subito i due pezzi dal lato di Donna. Così invece il Bianco guadagna subito è vero il secondo

Digitized by Google

pedone che avrebbe indubbiamente guadagnato più tardi, ma in danno del suo scioglimento e con perdita di tempo. La conseguenza di questo errore è che il Nero si avvantaggia nello scioglimento, guadagna tempo e ottiene l'attacco, ciò che può permettergli di pattare una partita perduta. Il Bianco doveva giuocare 16. Cb1 — d2, poi c2 — c3 poi Re1 — e2 (meglio tenere il Re nel mezzo dell'azione) e poi Ta1 — g1 o Ta1 — h1 secondo il caso.

16. . . . , Cb8 — c6
17. c2 — c3 Rd8 — e7
18. Af7 — b3. Questo Alf. ha fatto due movimenti per trovarsi al posto di prima. Due tempi perduti pel guadagno di un pedone che non era difendibile.

18. . . . , Cg4 — e3?

Questo è pure un errore grossolano del Nero che perde due tempi senza guadagno alcuno materiale. Doveva giuocare 18...., Ta8 — h8, e il Bianco restava alquanto imbarazzato.

19. Re1 — f2 Ce3 — g4†
20. Rf2 — g3 e il Bianco adesso deve vincere facilmente.

X Partita.

Gambitto d'Alfiere.

	BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Af1 — c4	Af8 — e7
4.	d2 — d4	Ae7 — h4†
5.	Re1 — f1	g7 — g5
6.	g2 — g3	f4 × g3
7.	h2 × g3	Ah4 × g3
8.	Dd1 — h5	Dd8 — f6†
9.	Cg1 — f3	d7 — d6
10.	Ac1 × g5	Df6 — g6
11.	Dh5 × g6	f7 × g6
12.	Ac4 × g8	Th8 × g8
13.	Rf1 — g2 e vince.	

Partita di poco interesse pratico e niuno teorico. Il libro del Greco nulla perderebbe se fosse stata ommessa. La difesa 3...., Af8 — e7 si trova anche in Polerio, ma con altro seguito.

Digitized by Google

Analisi.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Af1 — c4·	

Uscendo coll'AR in luogo del CR, dopo la presa del pedone di gambitto, ne segue una partita del tutto diversa. Questa forma di gambitto si chiama appunto Gambitto d'Alfiere. Il Bianco invita il difendente a dare lo scacco colla Donna in h4, e perde volontariamente l'arroccatura intendendo compensarsi della cattiva posizione della Donna avversaria, e nel guadagno di qualche tempo che questa cattiva posizione indubbiamente permetterà. Il carattere speciale di questa forma di gambitto consiste perciò nello scacco di Donna nera in h4, che dà alla partita una fisonomia diversa dai giuochi del Gambitto di Cavallo. L'attacco del Bianco è nel Gambitto d'Alf. meno violento che in quello di Cav. ma, in compenso è più duraturo e più sicuro, giacchè è oggi assodato in teoria che la migliore difesa del Nero consiste nel restituire immediatamente il pedone guadagnato, ciò che materialmente eguaglia la partita.

3. . . . , Af8 — e7.

Difesa insufficente, e mancante di scopo. Abbiamo detto più sopra che il carattere speciale del Gambitto d'Alf. consiste nello scacco di Donna nera in h4 e conseguente perdita dell'arroccamento pel Bianco e questa è anche la difesa migliore. Il tratto del testo tende a surrogare l'Alf. alla Donna, costa tempo e mette un pezzo in imbarazzo. La difesa migliore è 3...., d7 — d5 oppure anche 3...., Dd8 — h4 +, purchè sia seguita subito dal sacrificio del pedone guadagnato con d7 — d5 mediante il quale sacrificio il Nero guadagna un tempo importantissimo per la difesa, apre la linea al suo AD, e obbliga l'AR bianco ad esporsi ad esser cambiato o a perdere un altro tempo ritirandosi.

Digitized by Google

Il Nero poi può rinunciare allo scacco di Donna e scegliere altre difese, che sono generalmente tutte inferiori. L'autore nei suoi giuochi considera largamente la difesa 3...., Dd8 — h4† colle due continuazioni inferiori 4...., Ac8 — f5 e 4...., d7 — d6, e accenna a due altre difese insufficienti, quella del testo 3...., Af8 — e7, e l'altra 3...., Cg8 — e7 che vedremo adesso più sotto. Il Polerio tratta invece il Gambitto di Alfiere in modo più esauriente. Nelle difese irregolari oltre le due accennate dal Greco vengono studiate tutte le altre, e nella difesa 3...., Dd8 — h4† si contemplano non solo le due continuazioni studiate dal Greco, ma altre ancora e specialmente la classica 4...., g7 — g5 che costituì sino a poche diecine d'anni fa la difesa più stimata della quale il Greco non fa cenno.

Riportiamo qui le varie difese irregolari che si trovano nei giuochi di Polerio:

PRIMA DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , Cg3 — e7.

Difesa altrettanto infelice che Af8 — e7. Venne modernamente qualche volta praticato da Steinitr.

4. Dd1 — f3? Ce7 — g6
5. d2 — d4. Dd8 — h4†.

Lo scacco di Donna in questo momento poi è affatto intempestivo. È a puro vantaggio del Bianco che coglie l'occasione di aprire la linea di AR.

6. g2 — g3 f4×g3.

Peggio. Aprire la linea dell'AR all'avversario, si risolve pel Nero in un suicidio. Doveva giuocare Df6 e se 7. e5, continuare con Dc6.

7. Ac4×f7† Re8 — d8
8. h2×g3 Dh4 — f6.

Questo giuoco di Polerio è riportato dal Greco.

9. Df3×f6 g7×f6
10. Af7×g6 e vince.

SECONDA DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , g7 — g5.

Questa difesa, ottima nel gambitto di Cavallo è insufficiente nel gambitto di Alfiere.

4. h2 — h4 h7 — h6.

Il Nero può giuocare anche 4...., g4, nel qual caso il Bianco deve continuare con 5. d4, Ah6; 6. Cc3, d6; 7. Dd3 ecc. Se invece continuasse con 5. D×g4 giuocherebbe male. Per esempio 4...., g4; 5. D×g4?, d5; 6. D×f4, d×c; 7. De5†, De7; 8. D×h8, Cf6; 9. Cf3. Ag4!; 10, e5, Cbd7; 11. Arrocca, Dc5†; 12. Rh1, Ch5; con vantaggio.

5. d2 — d4. Meno forte sarebbe 5. h×g, D×g5, 6. Cf3, D×g2 o anche Dg3†.

Digitized by Google

5. . . . ,		Af8 — g7
6. Cb1 — c3		c7 — c6
7. h4 × g5		h6 × g5
8. Th1 × h8,		Ag7 × h8
9. Dd1 — h5		Dd8 — f6
10. Cg1 — f3		d7 — d6
11. Cf3 × g5		Cg8 — h6
12. e4 — e5		d6 × e5
13. Cc3 — e4		Df6 — g7
14. Cg5 × f7		Ch6 × f7
15. Ce4 — d6 †		Re8 — d7
16. Cd6 × f7		Dg7 — g3 †
17. Re1 — f1		Ah8 — g7
18. Cf7 × e5		Ag7 × e5
19. Dh5 × e5 e vince.		

TERZA DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , C7 — c6.

Difesa non assolutamente dannosa, ma che lascia il Nero per lungo tempo in posizione ristretta e soggetto all'attacco.

4. Cb1 — c3! Af8 — c5.

Potrebbe anche giuocare 4.... Dh4 , ed allora la partita rientra nel tipo della difesa classica. Se invece 4...., Cf6, allora 5. d4.

5. Cg1 — f3 d7 — d6

6. a2 — a3. Fatto per impedire Ab4, dopo la spinta d2 — d4. Meglio però è subito 6. d4 e se 6. Ab4 allora 7. Arrocca.

6. . . . ,		Ac8 — g4
7. d2 — d4		Ag4 × f3 †
8. g2 × f3		Dd8 — h4
9. Re1 — e2		Ac5 — b6
10. Dd1 — g1		g7 — g5
11. Ac1 — d2		Cb8 — d7
12. Ad2 — e1		Dh4 — h5
13. h2 — h4		f7 — f6
14. h4 × g5		Dh5 × g5
15. Dg1 × g5		f6 × g5
16. Ae1 — f2		Cg8 — f6

17. Tal gl e qui Polerio lascia il giuoco dichiarando il Bianco in vantaggio. Infatti il pedone è ora riguadagnato con migliore giuoco. Se 17.... Ad8 può seguire 18. T × g5, C × e4; 19. Tg8 †, T × g8; 20. A × g8, C × c3 †; 21. b × c, e poi guadagna il PTR.

QUARTA DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , c7 — c5.

Bizzarra difesa, non certo vantaggiosa perchè contraria al principio che i pedoni di ala non devono mai venire spinti quando lasciano dietro di loro un pedone di centro senza sostegno. Il PD nero mancando del suo naturale sostegno (il PAD) resterà debolissimo. Questa difesa però può imbarazzare l'attacco.

4. Dd1 — e2		Cb8 — c6
5. c2 — c3		Af8 — d6

Cattivo tratto, perchè ostruisce il PD e conseguentemente tutta l'ala di Donna. Il pedone di gambitto non si può sostenere che con svantaggio della posizione.

6. Cg1 — f3		Dd8 — e7
7. d2 — d4		c5 × d4
8. c3 × d4		f7 — f6
9. Cb1 — c3		g7 — g5
10. Cc3 — d5		De7 — g7
11. e4 — e5		f6 × e5
12. d4 × e5		Cc6 × e5

Se invece 12...., Ab8 segue 13 — Cf6 ; e poi C × g8 guadagnando almeno la qualità; e se 12...., Ab4 † segue 13 — Rd1; Rd8; 14 g3 con grande attacco.

Digitized by Google

13. Re1 — d1. Qui Polerio lascia il giuoco. Il seguito potrebbe essere 13...., Ch6 (se 13...., Rd8 allora 14 Te1 e guadagna un pezzo), 14. C×e5, D×e5; 15. Dh5†, Rd8; 16. D×h6, Dd4†; 17. Ad2 e il Bianco vince.

QUINTA DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , d7 — d6.

Difesa insufficiente, perchè il pedone di gambitto è presto perduto restando l'attacco al Bianco.

4. d2 — d4. Migliore che Cg1 — f3. che volge la partita a varianti del gambitto di Cavallo.

4. . . . , g7 — g5.

Migliore sarebbe lo scacco di Donna, in h4, e allora ne vengono i giuochi che vedremo nella XII partita dell'autore.

5.	h2 — h4	g5 — g4
6.	Ac1×f4	h7 — h5
7.	Cg1 — e2	Af8 — g7
8.	Arrocca	Dd8×h4
9.	Ac4×f7†	Re8 — d8
10.	g2 — g3	Dh4 — e7
11.	Cb1 — c3	De7×f7
12.	Af4×g5†	Ag7 — f6
13.	e4 — e5	Cb8 — d7
14.	e5×f6	c7 — c6
15.	Cc3 — e4	Rd8 — c7
16.	Dd1 — d2	Cd7 — b6
17.	Ce4×d6	Rc7×d6
18.	Dd2 — b4†	Rd6 — d7
19.	c2 — c4	Cb6×c4
20.	d4 — d5	Cc4 — e5
21.	d5×c6†	b7×c6
22.	Ta1 — d1†	Rd7 — e8
23.	Db4 — d6 e vince.	

SESTA DIFESA IRREGOLARE.

3. . . . , Cg8 — f6.

Questa difesa è relativamente buona. Conduce cioè all'eguaglianza senza inferiorità di posizione da parte del Nero.

4. Dd1 — f3. Cattiva continuazione che si trova anche in Lopez. La migliore è 4. Cb1 — c3 cui seguono i tratti migliori o almeno soddisfacenti d'ambo le parti 4.... Cc6; 5. Cf3, Ab4; 6. Arrocca, d6; 7. d3, Ce5; 8. Ab3, Cg6, ecc.

4. . . . , Af8 — c5.

Noi diamo un giuoco di Selenus. Polerio ha invece questo seguito 4.... De7; 5. Cc3, g5; 6. h4, g4; 7. D×f4, h5; 8. e5, Cg8; 9. Cd5. Ah6, 10. De4, Dc5; 11. b4, Dc6; 12. Ab5 e vince.

L'una e l'altra difesa non sono però soddisfacenti. Il Nero viene in vantaggio invece così: 4.... Cc6!; 5. D×f4, Ad6 (eccezione alla regola che non bisogna mai giuocare un pezzo in ostruzione dei pedoni centrali; qui il vantaggio supera il disagio del movimento) 6. Dh4, Cd4; 7. Ab3. g5; 8. D×g5, Tg8; 9. De3, Ac5: ecc.

5.	c2 — c3	Ac5×g1
6.	Th1×g1	g7 — g5.

Difendere il pedone di gambitto dopo essersi privato dell'AR che è il pezzo più importante per la difesa — è cattivo sistema di giuoco.

7. e4 — e5 Cf6 — g8.

La fuga dovrebbe essere sempre l'ultimo mezzo di salvezza

Digitized by Google

per un pezzo attaccato, da adottare quando assolutamente non si offre alcuna altra risorsa. In questo caso il tratto migliore era 7...., d7 — d5.

8.	d2 — d4	Dd8 — e7
9.	g2 — g3	f4 × g3
10.	Tg1 × g3	h7 — h6
11.	h2 — h4	f7 — f6.

Questo tratto è cattivo, ma il Nero è ormai in posizione di decisiva inferiorità.

12.	Df3 — h5 †	Re8 — d8
13.	Ac4 × g8	Th8 × g8
14.	Db5 × h6	d7 — d6
15.	Dh6 × f6	De7 × f6
16.	e5 × f6	Tg8 — e8 †
17.	Re1 — f1	g5 × h4
18.	Tg3 — g7	Ac8 — e6
19.	Ac1 — g5	Te8 — f8
20.	Cb1 — a3	Cb8 — d7
21.	Ta1 — e1	Ac6 — f7.

Meno peggio era 21...., Ah3 †; 22. Rg1, Rc8; 23. Te7, ecc., ma il Nero è sempre perduto.

22.	Te1 — e7	Af7 — e8
23.	f6 — f7	Cd7 — b6
24.	Te7 × e8 †	Rd8 — d7
25.	Te8 — e7 †	Rd7 — c6.
26.	c3 — c4 e vince.	

SETTIMA DIFESA IRREGOLARE.

3.	. . . .	f7 — f5.

Questa, secondo Polerio, è la difesa migliore. Infatti egli conduce alcune brevi varianti a favore del Nero. Tale difesa è del resto meno cattiva di quanto potrebbe sembrare seguendo la regola che tutti i contro gambitti sono svantaggiosi, — ma lascia il Bianco con giuoco superiore. Due altri contro gambitti può tentare il Nero che sono d'invenzione moderna; il primo 3...., b7 — b5 coll'idea di togliere l'Alfiere dalla sua pericolosa diagonale, non è vantaggioso al Nero; l'altra 3...., d7 — d5 seguito da Dd8 — h4 + e g7 — g5 costituisce come abbiamo detto la migliore difesa in questa difficile partita.

4. Dd1 — e2.

Questa valse per molto tempo ed è data da Polerio come la migliore continuazione dell'attacco, ma oggi si ritiene più forte 4. Cb1 — c3, Dh4 †; 5. Rf1, f × e; 6. C × e4, Cf6; 7. Cf3, Dh6; 8. De1! ecc. Inferiore poi e assolutamente vantaggiose al Nero sono le continuazioni date da Polerio 4. e × f?, Dh4 †; 5. Rf1, f3, ecc.; oppure 4. A × g8, Dh4 †, ecc.

4.	. . . ,	Dd8 — h4 †
5.	Re1 — d1	f5 × e4
6.	De2 × e4 †	Af8 — e7

7. Ac4 × g8. Più sicuro perchè conducente subito all'eguaglianza sembra 7. d4, Cf6; 8. D × f4, ecc.

7.	. . . ,	Th8 × g8
8.	Cg1 — f3	Dh4 — h5

9. Th1 — e1. Se 9. Dc4 potrebbe seguire 9...., d5; 10. D × c7, Ah3; ecc.

9.	. . . ,	Cb8 — c6
10.	Cb1 — c3	d7 — d6

11. Cc3 — d5. Questo attacco per quanto appariscente è svantaggioso. Meglio 11. d3, Af5; 12. Dc4, Arrocca, ecc., nel qual caso il Nero sta ancora un po' meglio.

Digitized by Google

11. . . . , Ac8 — f5
12. De4 — c4. La fuga dei pezzi attaccati è spesso svantaggiosa, — ciò abbiamo spesso ripetuto. Qui sarebbe migliore 12. C × f4, A × e4; 13. C × h5, A × f3 †; 14. g × f. Arrocca ecc., — ma il Nero sta sempre meglio.

12. . . . , Af5 × c2 †
13. Rd1 — e2. Se invece R × c2, segue 13...., D × d5; 14. D × d5, Cb4 e il Nero resta con vantaggio di forze e di posizione.

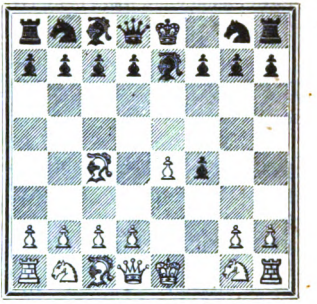
13. . . . , Ae7 - h4
14. Cd5 × c7 †. Disastrosa ma anche con 14. d4 ! il Nero resta in vantaggio arroccando.

14. . . . , Re8 — d8
15. Cc7 × a8 Tg8 — e8 †
16. Re2 - f1 Te8 × e1 †
17. Cf3 × e1. Dh5 — d1
18. g2 — g3 f4 × g3
19. Dc4 × c2. Non havvi più salvezza pel Bianco; se 19. D × h4 segue 19.... Ad3 †; 20. Rg2, De2 †; 21. R × g3, D × e1 †; 22. Rg4, Af5 † e vince; e se invece 19. h × g segue 19...., A × g3; 20. De2, Ad3; 21. D × d3, D × e1 † e vince.

19. . . . , Dd1 × e1 †
20. Rf1 × e1. Se invece 20. Rg2 segue 20...., g × h; 21. R × h2, Df2 †; 21. Rh1, Ag3; 22. D × h7, Df1. Matto.

20. . . . , g3 × h2 †
21. Re1 — e2 Cc6 — d4 †
22. Re2 — d3 Cd4 × e2
23. Rd3 × c2 h2 — h1 D e vince.

Posiz. dopo il tr. 3° del Nero.



4. d2 — d4 Ae7 — h4 †.

Qui sta il più grave errore del Nero. Doveva continuare con 4...., Cg8 — f6 e se 5. e4 — e5 allora Cf6 — e4 seguito da d7 — d5.

5. Re1 — f1 g7 — g5.

Ancora mal giuocato. L'AR nero resta ora imbarazzato. Meglio abbandonare il pedone di gambitto e ritirare Ah4 -- e7 accontentandosi di avere guadagnato l' arroccamento avversario in compenso della perdita di tempo dei vari movimenti dell'Alfiere.

6. g2 — g3. Attacco di dubbio valore. Più semplice e migliore era 6. Cg1 — f3 dove se 6...., g5 — g4 seguiva 7. Cf3 — e5, e se 6...., Cg8 — f6, oppure qualunque altro tratto seguiva 7. Cf3 × h4

Digitized by Google

riguadagnando subito il perduto pedone con grande offesa.

6. . . . , f4 × g3
7. h2 × g3 Ah4 × g3
8. Dd1 — h5 Dd8 — f6†
9. Cg1 — f3 d7 — d6.

Questo tratto costa un pezzo. Se 9...., h7 — h6 seguiva egualmente 10. Ac2 × g5, ma invece poteva giuocare 9...., Ag3 — f4. Allora seguiva 10. Cb1 — c3, c7 — c6; 11. e4 — e5, Df6 — g7 (Dg6; 12. D × g6, f × g; 13. A × g8 e poi Ce4), 12. Cc3 — e4, d7 — d5; 13. e5 × d6 *en pas.*, Cg8 — f6; 14. Ce4 × f6†, Dg7 × f6 e il Nero eguaglia per lo meno il giuoco.

10. Ac1 × g5 Df6 — g6
11. Dh5 × g6 f7 × g6
12. Ac4 × g8 Th8 × g8
13. Rf1 — g2 e guadagna l'Alfiere.

XI Partita.

Gambitto d'Alfiere.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e5	11.	Af7 — b3	c7 — c6
2.	f2 — f4	e5 × f4	12.	Dd1 — d3	d7 — d5
3.	Af1 — c4	Dd8 — h4†	13.	Ta1 — e1	De7 — f6
4.	Re1 — f1	Af8 — c5	14.	Ag3 — h4	Df6 — g6
5.	d2 — d4	Ac5 — b6	15.	Ah4 — e7†	Rf8 — g8
6.	Cg1 — f3	Dh4 — e7	16.	Dd3 × g6	h7 × g6
7.	Ac1 × f4	De7 × e4	17.	Cc3 × d5	c6 × d5
8.	Ac4 × f7†	Re8 — f8	18.	Ab3 × d5†	Rg8 — h7
9.	Af4 — g3	Cg8 — h6	19.	Cf3 — g5	Matto.
10.	Cb1 — c3	De4 — e7			

Questa partita con tutte le varianti date dall'autore si trovano integralmente nei giuochi di Polerio. Di poca importanza teorica ma non senza interesse.

Analisi.

1.	e2 — e4	e7 — e5	3.	Af1 — c4	Dd8 — h4†
2.	f2 — f4	e5 × f4	4.	Re1 — f1	Af8 — c5.

Digitized by Google

Questo tratto non è buono perchè il Bianco guadagna subito un tempo importante spingendo addosso all'Alfiere il suo PD. Di più in tutti i giuochi di gambitto l'AR nero deve sostenere l'ala di Re, che è direttamente minacciata e sarà quindi sempre malamente giuocato quando se ne allontani. Nella partita successiva esamineremo altre difese che il Bianco può adottare a questo punto. Modernamente si accetta che la migliore sia 4...., d7 — d5; 5. Ac4 × d5, g7 — g5, ecc.

5. d2 — d4 Ac5 — b6
6. Cg1 — f3 Dh4 — e7.

Il Polerio ed il Greco che riportò tutti i di lui giuochi con questo impianto, nonchè altri tra gli antichi scrittori contemplano tutte le ritirate possibili della Donna meno 6...., Dh4 — h5 che è la migliore. Esaminiamole:

Prima: 6...., Dh4 — g4?; 7. Ac4 × f7†, Re8 — f8; 8. h2 — h3, Dg4 — g3; 9. Cb1 — c3, Rf8 × f7; 10. Cc3 — e2, Dg3 — g6; 11. Cf3 — e5† e vince.

Seconda: 6...., Dh4 — h6; 7. g2 — g3 (attacco di dubbio valore) Dh6 — h3† (in Polerio c'è questa continuazione non riportata dal Greco; 7...., g5; 8. h4, f6; 9. Rf2, f × g†; 10. Rg2, Dg6; 11. h × g, f × g; 12. C × g5, Ch6; 13. Ae2 con giuoco da vincere) 8. Rf1 — f2, f4 × g3† (errore; il tratto giusto sarebbe 8...., Cf6, al quale il Bianco non ha ottima risposta) 9. h2 × g3, Dh3 — g4; 10. Ac4 × f7†, Re8 — f8; 11. Th1 — h4 e vince.

Terza: 6...., Dh4 — f6; 7. e4 — e5, Df6 — f5; 8. Ac4 — d3, Df5 — g4; 9. h2 — h3, Dg4 — g3; 10. Cb1 — c3; 11. Cb8 — c6, Cc3 — e2 e vince.

Quarta: 6...., Dh4 — h5; 7. Ac1 × f4, d7 — d6; 8. Cb1 — c3, Ac8 — g4; 9. Cc3 — d5, Cb8 — c6; 10. c2 — c3, Cg8 — e7; 11. Cd5 — e3, Ag4 × f3; 12. Dd1 × f3, Dh5 × f3; 13. g2 × f3 e il Bianco ha una eccellente posizione coi suoi pedoni.

7. Ac1 × f4 De7 × e4.

Errore! Doveva giuocare invece 7...., d7 — d6.

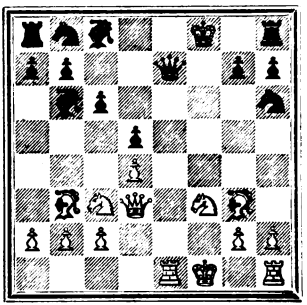
8. Ac4 × f7† Re8 — f8
9. Af4 — g3 Cg8 — h6
10. Cb1 — c3 De4 — e7

Digitized by Google

11. Af7 — b3 c7 — c6
12. Dd1 — d3. Era più aggressivo 12. Dd1 — d2 che minacciava Ag3 × b8 e poi Dd2 — f4 +.

12. . . . , d7 — d5
13. Ta1 — e1.

Posiz. dopo il tr. 13° del Bianco.



13. . . . , De7 — f6.

Se invece 13...., De7 — f7 segue 14. Ag3 — d6 +, Rf8 — g8; 15. Te1 — e7, Df7 — f6; 16. Cc3 × d5, c6 × d5 (oppure D × d6; 17. Cf6 + ecc.) 17. Ab3 × d5 +, Rg8 — f8; 18. Te7 — f7 +, Rf8 — e8; 19. Tf7 × f6, g7 × f6; 20. Dd3 — e3 + poi matto in pochi tratti.

14. Ag3 — h4 Df6 — g6
15. Ah4 — e7 + Rf8 — g8
16. Dd3 × g6 h7 × g6
17. Cc3 × d5 c6 × d5
18. Ab3 × d5 Rg8 — h7

Così viene subito matto ma non era che un semplice prolungamento d'agonia giuocare 18...., Ch6 — f7!; 19. Cf3 — g5, Th8 — h5; 20. Ad5 × f7 +, Rg8 — h8; 21. Af7 × g6 e vince.

19. Cf3 — g5 Matto.

XII Partita.

Gambitto d'Alfiere.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — c4	e7 — e5	7.	g2 — g3	Dh6 — h3 +
2.	f2 — f4	e5 × f4	8.	Rf1 — f2	f4 × g3
3.	Af1 — c4	Dd8 — h4 +	9.	h2 × g3	Ag4 × f3
4.	Re1 — f1	d7 — d6	10.	Ac4 × f7 +	Re8 — d8
5.	Cg1 — f3	Ac8 — g4	11.	Dd1 × f3	Dh3 — d7
6.	d2 — d4	Dh4 — h6 +	12.	Th1 × h7	Th8 × h7

Digitized by Google

13. Af7 × g8 Th7 — h2 †
14. Rf2 — g1 Th2 × c2
15. Df3 × f8 † Dd7 — e8
16. Ac1 — g5 † Rd8 — d7
17. Ag8 — e6 † De8 × e6
18. Df8 — d8 † Rd7 — c6
19. d4 — d5 † e vince.

Bella ed interessante partita, originale di Greco. In Polerio si trova l'impianto di Greco sino al tratto ottavo ma lo svolgimento ulteriore basato sull'errore del Nero al tratto ottavo è del nostro autore.

Analisi.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. f2 — f4 e5 × f4
3. Af1 — c4 Dd8 — h4 †
4. Re1 — f1 d7 — d6.

Difesa non assolutamente cattiva, ma insufficiente. Il pedone di gambitto va perduto e il Bianco resta con qualche superiorità di posizione nelle migliori varianti. Polerio contempla due altre difese cioè 4..., Cg8 — f6 e 4...., g7 — g5; quest'ultima per lungo tempo sostenuta come la migliore e perciò chiamata la difesa classica. Esaminiamo queste due varianti e quella che modernamente viene ritenuta la migliore 4...., d7 — d5.

Prima difesa.

4. . . . , Cg8 — f6
5. Cg1 — f3 Dh4 — h6

Se invece 5...., Dh5 segue 6. De1, d6; 7. e5, d × e; 8. C × e5, Ae6; 9. C × f7, D × f7; 10. A × e6, ecc. Meglio.

6. d2 — d4 Cf6 — h5

Se invece 6...., C × e4 segue 7. De2, f5; 8. Cc3 ecc. meglio

7. Rf1 — g1 d7 — d6
8. Cb1 — c3 c7 — c6
9. Cc3 — c2. Questo tratto forse non è il più forte, ma contro 9. g3, oppure 7. De1 il Nero pure ha buona difesa.

9. . . . , Ae8 — g4
10. Dd1 — e1 Ag4 × f3
11. g2 × f3 Af8 — e7
12. Cc2 — g3. Polerio continua qui con 12. Rg2 che è debole

12. . . . , g7 — g5

Se 12...., C × g3 dopo 13. h × g il Bianco guadagna il suo pedone con miglior giuoco.

13. Cg3 — f5 Dh6 — g6
14. c2 — c3 Cb8 — d7

Digitized by Google

15. Rg1 – f2 e il Bianco mantiene un attacco che lo compensa del pedone di meno.

SECONDA DIFESA.

4.	g7 — g5
5. Cg1 — f3	Dh4 — h5
6. h2 — h4	Af8 — g7

Questo tratto è necessario; se invece 6...., h6? segue 7. A×f7†, D×f7; 8. Ce5, Dg7; 9. Dh5†, Re7; 10. Cg6†, Rd8; 11. C×h8, D×h8; 12. h×g, Ae7; 13. Df7, Cc6; 14. d4, C×d4; 15. A×f4, C×c2; 16. Ae5 e vince.

7. d2 — d4	h7 — h6

8. Cb1 — c3. L'uscita del CD bianco in tutti i giuochi di gambitto e particolarmente nel gambitto d'Alfiere è della massima importanza sia fatta presto perchè l'attacco per non svanire ha bisogno del concorso di tutti i pezzi.

8. . . . ,	c7 — c6

Ecco la conseguenza importante del tratto precedente del Bianco. Il Nero allarmato della possibile offesa del CD avversario, giuoca un tratto debole per impedire il salto Cc3 — d5. Se invece 8...., Ce7 segue 9. Rg1! (non 9. e5, f6!; 10. Ce4, Tf8; 11. Ae2, g4! Meglio) Dg6; 10. e5, d6; 11. Cb5, Ca6; 12. h5, Df5; 13. e×d, c6; 14. De2, Df6; 15. d×e, c×b; 16. A×b5† e vince. Oppure se 8...., d6 segue 9. e5, d×e; 10. Rg1, Dg6; 11. C×e5. A×e5; 12. d×e, Db6†; 13. Rf1 con giuoco superiore.

9. Rf1 — g1	Dh5 — g6
10. h4 — h5	Dg6 — d6
11. e4 — e5	Dd6 — e7

12. Cc3 — e4. Ora è manifesta la debolezza del tratto ottavo del nero!

12.	d7 — d5
13. Ce4 — d6†	Re8 — d8
14. Ac4 — b3	Ac8 — g4

Un tratto inutile. Chi è soggetto alla difesa deve sempre utilizzare il tempo che ha disponibile per giuocare quei tratti che possono prevenire un attacco diretto sul punto debole. In questo caso il punto debole è il pedone f7. Quindi il tratto giusto era Ac8 — e6 che lo fortificava.

15. c2 — c4	d5×c4

Ancora adesso era migliore Ag4 — e6. Chi è soggetto alla difesa non deve mai aprire le linee ai pezzi avversari; al contrario devesi cercare di chiuderle e fortificarle il più possibile.

16. Ab3×c4	Ag4 — e6
17. Dd1 — b3	b7 — b5

Ormai non havvi tratto che salvi. Il punto f7 è indifendibile.

18. Cd6×f7†	Ae6×f7
19. Ac4×f7	De7 — f8
20. Ac1 — d2	a7 — a5
21. Db3 — e6	Cg8 — e7
22. De6 — d6†	Cb8 — d7

Digitized by Google

23. e5 — e6 Ta8 — a7
24. Ad2×a5 † Rd8 c8
25. c6×d7 † Te7×d7
26. Af7 — e6 e vince.

TERZA DIFESA.

4. . . . , d7 — d5

Questa difesa è moderna. Il suo concetto lo abbiamo spiegato nella partita X.

5. Ac4×d5 g7 — g5 !
6. Cg1 — f3 Dh4 — h5
7. Cb1 — c3 Af8 — g7
8. d2 — d4 Cg8 — e7
9. h2 — h4 h7 — h6
10. Rf1 — g1. Sarebbero inferiori pel Bianco 10. e4 — e5 e 10. Dd1 — d3.

10. . . . , g5 — g4

Il Nero sciolto convenientemente può tentare un contro attacco. Sarebbe inferiore 10. . . . , Dg6.

11. Cf3 — e1. Se invece 11. Ce5 segue A×e5; 12. d×e, Cg6; 13. Ce2, f3; 14. Cf4, D×e5; 15. C×g6, f×g; 16. Ae3, Cc6!; 17. Dd2, Tf8; 18. Tf1, Ae6! e il Nero sta meglio.

11. . . . , f4 — f3

12. g2×f3. Il Bianco deve rompere la catena dei pedoni avversari e aprire la linea per conservare l'attacco.

12. . . . , g4×f3
13. Rg1 — f2 Cb8 — c6
14. e4 — e5 Ac8 — f5
15. Ad5×f3 Dh5 — g6
16. Th1 — g1 Dg6 — h7
17. Cc3 — d5. Anche 17. Ae3 può giuocarsi ma il tratto del testo è più forte.

17. . . . , Arrocca TD

Il Nero ha la necessità di porre il proprio Re al sicuro.

18. c2 — c4 Rc8 — b8
19. Cd5 — f6 Ag7×f6
20. e5×f6 Td8×d4

Forse non c'è di meglio.
Se 20. . . . , Cc8 seguiva egualmente Db3 e il Nero è assai imbarazzato.

21. Dd1 — b3 Af5 — e6
22. f6×e7 Td4×c4
23. Af3×c6 Tc4×c6

Poteva guadagnare la Donna ma il Bianco restava in compenso con due Torri e tre pezzi contro Donna e Alfiere!
24. Db3 — d3. Cambia la Donna per far valere il suo pezzo di più.

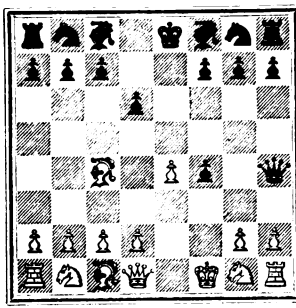
24. . . . , Dh7×d3
25. Ce1×d3 Tc6 — d6
26. Ac1×h6. Sacrifica un pezzo perchè guadagnato il pedone e7 il Nero avrebbe gran probabilità di pattare. Così il PR diventa formidabile.

26. . . . , Td6×d3
27. Ta1 — d1 Td3 - d6
28. Ah6 — f8 Ae6 — d7
29. e7 — e8D † Ad7×e8
30. Af8×d6 c7×d6
31. Td1×d6 Rb8 — c7
32. Td6 — d4 e vince per la

Digitized by Google

forza del PTR e delle due Torri che dominano la scacchiera.

Posiz. dopo il tr. 4° del Nero.



5. Cg1 — f3. Qualunque altro attacco sarebbe inferiore. Così l'attacco di Cozio 5. Dd1 — f3 cui segue 5...., Cb8 — c6; 6. g2 — g3, Dh4 — f6; 7. Df3 × f4, Cc6 — d4, ecc. Meglio.

5. . . . , Ac8 — g4.

Se invece 5...., Dh4 — h5 segue 6. d2 — d4, g7 — g5; 7. Cb1 — c3, Cg8 — e7; 8. h2 — h4, ecc.

6. d2 — d4 Dh4 — h6.

La migliore difesa è 6...., g7 — g5 e può seguire 7. Cb1 — c3, Ag4 × f3; 8. Dd1 × f3, Cg8 — e7; 9. g2 — g3, Dh4 — h3†; 10. Rf1 — f2, Cb8 — c6; 11. Cc3 — e2, Ce7 — g6, ecc., con giuoco eguale. Difendere il pedone colla Donna è un errore, perchè la Donna è riservata a più alta missione che non sia quella di sostenere un meschino pedone. L'autore dà un'altra variante ancora meno corretta: 6...., Dh4 — f6 ? 7. e4 — e5, Df6 — h6 (oppure 7...., d × e; 8. d × e, D × e5; 9. C × e5, A × d1; 10. C × f7, Ch6; 11. C × h8, ecc.) 8. g2 — g3, Dh6 — h3†; 9. Rf1 — f2, f4 × g3†; 10. h2 × g3, Ag4 × f3; 11. Dd1 × f3, Dh3 — d7; 12. Df3 × b7, e vince.

7. g2 — g3 Dh6 — h3†.

Polerio invece giuoca qui subito 7...., Ag4 × f3 il che obbliga la Donna a riprendere subito e non ha luogo la bella combinazione di Greco. L'autore dà anche una variante che non si trova in Polerio ed è la seguente: 7...., g7 — g5; 8. h2 — h4, f7 — f6; 9. e4 — e5, d6 × e5; 10. d4 × e5, f6 × e5; 11. Dd1 — d5, Ag4 × f3; 12. Dd5 × f3, c7 — c6; 13.

Digitized by Google

h4 × g5, Dh6 × g5; 14. g3 × f4, e5 × f4; 15. Ac1 × f4, De5 — f6; 16. Cb1 — c3 e vince facilmente avendo tutti i pezzi in azione.

8. Rf1 — f2 f4 × g3 ;?
9. h2 × g3 Ag4 × f3
10. Ac4 × f7 † Re8 — d8
11. Dd1 × f3 Dh3 — d7
12. Th1 × h7. Un geniale sacrificio il quale forza la vittoria in pochi tratti.

12. . . . , Th8 × h7
13. Af7 × g8 Th7 — h2†
14. Rf2 — g1 Th2 × c2.

Se 14...., Th2 — h8 il Bianco vince con 15. D × f8 †, De8; 16. Ag5 †, Rd7; 17. D × g7, Rc6; 18. D × h8, ecc.; se invece 14...., Dh3 segue 15. D × f8†, Rd7; 16. Df7 †, Rc6; 17. Dc4†, Rd7; 18. Ae6† e poi R × h2 e vince.

15. Df3 × f8 † Dd7 — e8
16. Ac1 — g5† Rd8 — d7
17. Ag8 — e6 † De8 × e6
18. Df8 — d8 † Rd7 — c6
19. d4 — d5† De6 × d5
20. e4 × d5 † Rc6 × d5
21. Cb1 — c3 † e vince.

Capitolo IV.

Aperture di giuoco chiuso.

Quando dal primo o dal secondo giuocatore non viene spinto il PR due passi al primo tratto, l'apertura si dice di giuoco chiuso.

Le prime osservazioni sulla importanza di non spingere il PR due passi al primo tratto furono fatte nei riguardi della difesa. Si trovò che spingendo questo pedone un solo passo, sia nel primo che nei tratti susseguenti il punto f7 ch'è il punto più debole del giuoco per chi muove sottomano, resta più difeso. Il Bianco non può tentare con efficacia alcun attacco immediato di pezzi; e deve accontentarsi di lasciare la partita al giuoco chiuso per molti tratti.

Digitized by Google

Più tardi si trovò ancora che se lo spingere un solo passo il PR apportava qualche vantaggio alla difesa; ancor più doveva riescire utile per chi aveva il tratto.

Infatti un vantaggioso collocamento pei pedoni difficilmente si ottiene nei giuochi aperti, dove quelli generalmente vengono trascurati e le loro manovre non hanno che una importanza relativa all'attacco dei pezzi. Nelle partite di giuoco chiuso invece non potendosi nelle prime mosse pensare seriamente ad un attacco di pezzi, devesi necessariamente avere una maggiore considerazione dei pedoni, — e chi sortì il primo tratto può realmente con più facilità che nei giuochi aperti riescire ad appostarli vantaggiosamente, e può conquistare e mantenere un attacco forte e duraturo con una tattica quasi esclusiva di pedoni.

In queste partite, il vantaggio del tratto in generale è meno sensibile che nei giuochi aperti, ma in compenso a parità di correttezza, viene conservato per assai più lungo tempo specialmente se il primo giuocatore si è aperto col PR due passi, 1. e2 — e4. In tal caso la partita si tramuta molto spesso in giuoco aperto, sia perchè la difesa serrata del secondo giuocatore permette un libero e pronto scioglimento ai pezzi avversarî, sia perchè venendo nei primi tratti per lo più cambiato il PR, resta aperta una delle linee centrali all'azione delle Torri e degli altri pezzi.

Se invece nel primo tratto il primo giuocatore non muove il PR due passi, la partita resta per molto tempo al giuoco chiuso.

Due scopi può prefiggersi il primo giuocatore non movendo nel primo tratto il PR due passi. Il primo; appostare e mantenere i suoi pedoni nel centro. L'altro; acquistare una superiorità numerica di pedoni dal lato di Donna; se l'arroccamento, come per lo più avviene nei giuochi chiusi, ha avuto luogo dal lato di Re. La lotta ha luogo per conseguire o l'uno o l'altro di questi scopi, da una parte; e per impedirne il conseguimento dall'altra. La teoria su questo terreno ha fatto poco cammino, e non poteva farne molto. Il giuoco chiuso difficilmente si presta a delle investigazioni

Digitized by Google

teoriche come l'aperto. Esso è abbandonato al genio del giuocatore, il quale può scegliere varie e molteplici vie per arrivare alla mèta. Qui la vera battaglia comincia solo dopo dieci o quindici tratti. Questi primi tratti vengono impiegati quasi sempre a ben disporre i propri pezzi e i propri pedoni. Su ciò la teoria non può dare che delle norme generali le quali troveranno la loro applicazione in moltissime maniere e tutte buone, secondo il talento naturale e lo stile del giuocatore; ma non può offrire delle analisi profonde e vagliate come nei giuochi aperti.

Le aperture di giuoco chiuso sono molte. Però generalmente, per varia che sia la via presa nel principio, supposti i tratti corretti da entrambe le parti, si arriva quasi sempre a delle posizioni che si possono riassumere a tre o quattro tipi determinati.

Nel libro del Calabrese, queste aperture sono trattate secondo lo stile del tempo, ben lontano dallo stile di oggi, ma per noi saranno sufficienti e ci permetteranno di dare un sicuro indirizzo allo studioso anche in questo campo.

Nella partita prima, abbiamo un esempio della tanto famosa *Difesa Francese* 1. e2 — e4, e7 — e6. Così chiamata perchè la spinta del PR un solo passo in risposta a 1. e2 — e4, venne adottata con successo dai giuocatori francesi in una celebre sfida per corrispondenza tra Parigi e Londra nel 1834. Essa trovasi registrata da Lucena, il primo trattatista che si conosca, ma non fu mai apprezzata sino a Labourdonnais e Lewis che furono i primi a rilevarne l'importanza teorica. La pratica fu ancora più restìa ad impossessarsene, ma lentamente, lentamente essa si fece strada, e giunse al punto in cui oggi si trova, mantenendosi una delle aperture più giuocate. Infatti è apertura del tutto sicura. I giuocatori timidi per indole, quelli che temono le cognizioni teoriche dell'avversario vi si trovano bene. I primi tratti riescono facili, i pezzi si sciolgono facilmente dalle due parti. Le prime manovre sono sempre le stesse. Non vi sono inciampi, nè pericoli, — almeno sul principio; le varianti, uno dei pregi principali di una apertura, qui sono

Digitized by Google

limitate, e ciò entra nel gusto di molti. Perciò ad onta che il vantaggio del tratto venga lasciato al primo giuocatore più a lungo che in molti giuochi aperti, questa apertura anche adesso resta di moda.

La partita seconda, terza, quarta e quinta ci presentano altre forme di apertura di giuoco chiuso più o meno sicure, fra le quali merita speciale menzione la cosidetta Difesa Siciliana, che ancora oggi qualche maestro adotta volentieri in partita d'impegno.

Ma l'apertura classica fra quelle di giuoco chiuso, è contemplata nella Partita VI e VII, — il Gambitto di Donna, o più genericamente l'Apertura del Pedone di Donna!

Questa apertura ha acquistato oggi una importanza, cui certo non pensavano i nostri antichi. Da circa mezzo secolo una gran parte delle partite di sfida o di torneo vengono giuocate con essa. Ciò è dovuto alla grande sicurezza che sa offrire al primo giuocatore. È indifferente cominciare il giuoco con 1. d2 — d4, oppure con altra mossa che generalmente viene fatta dopo 1. e2 — e3, oppure 1. c2 — c4, oppure anche 1. Cg1 — f3; — giacchè il Gambitto di Donna per lo più non si accetta, e si risponde dal Nero dopo 1. d2 — d4, d7 — d5; 2. c2 — c4, con 2...., e7 — e6. Fatti allora cinque, otto o dieci tratti si arriva a quelle stesse posizioni cui si sarebbe giunti aprendo il giuoco con uno, dei tratti suaccennati. Sul principio le partite di questa Apertura perciò sono alquanto monotone. Le mosse sono più o meno stereotipate, e non è facile deviarne senza svantaggio. Ma in compenso l'apertura racchiude la più grande solidità ed è facile quindi comprendere come questa partita venga così spesso praticata dai più forti giuocatori. È difficile che un avversario il quale non sia assolutamente di forza superiore, possa arrivare ad abbatterli su questo terreno, dove le combinazioni hanno sempre una solida e larga base e sono regolati più dal genio del giuocatore che dalla spontaneità del giuoco.

Per questa stessa ragione la partita è assai delicata e difficile. È una partita che conviene ai forti; pei principianti

Digitized by Google

non è buon terreno. Il principiante deve cercare quelle aperture nelle quali può trovare qualche ajuto dai libri, e prevalersi degli errori che può fare un avversario meno esperto in varianti conosciute. Per l'Apertura di Donna poco giovamento si può trovare dalla teoria. Bisogna ripassare e studiare molte e molte partite di grandi maestri e dallo studio dello stile di questi si potrà entrare nello spirito dell'apertura. Ma questo studio non può essere superficiale. Quindi il principiante contro avversari più forti non deve tentare questa apertura.

La lotta qui ha luogo più spesso dalla parte di Donna per conquistare uno di quei vantaggi che sono l'obbiettivo principale nelle partite di giuoco chiuso. Talvolta l'una o l'altra parte lascia troppo scoperta la sua ala di Re e l'avversario se ne avvantaggia per divergere a tempo l'attacco e portare i suoi pezzi ad una carica irresistibile contro il Re nemico. Avviene pure altrimenti che l'una parte attacca dalla parte di Re e l'altra dalla parte di Donna. Tuttociò dipende dalle circostanze e dalla speciale inclinazione del giuocatore. Però nei primi tratti il tentare un attacco dalla parte di Re potrebbe facilmente riescire svantaggioso perchè ciascuno dei due giuocatori ha il proprio Re sufficientemente al sicuro e può per alcuni tratti aspettare tranquillamente l'avanzamento dei pezzi e pedoni contrari da quella parte, assicurandosi intanto un vantaggio dalla parte di Donna.

Questa Apertura può essere trattata in molteplici maniere. Molti sono i sistemi d'attacco e di difesa. Molti i modi di giuocare i due Alfieri e il CD che sono in questa partita i pezzi più delicati. Delicatissimo particolarmente è il momento in cui si tratta di cambiare i pedoni centrali. Tuttociò porta una grande varietà di continuazioni che possono essere indifferenti se non si scostano dai principi generali che regolano le aperture di giuoco chiuso in generale e questa in particolare, ma che troppo spesso presentano un terreno lubrico e malfermo per coloro che sono ancora ai primi loro passi. Ad ogni modo le partite di giuoco chiuso sono quelle che più di altre giovano a formare il giuocatore,

Digitized by Google

dotandolo di eccellenti qualità come sarebbero la tenacità e la prudenza, qualità che ben più difficilmente si acquistano coi giuochi aperti. Queste partite costituiscono oggi per la maggior parte il giuoco serio dei più illustri maestri e dei loro più o meno degni imitatori. Ed allo studio accurato e diligente di queste noi mandiamo quei volonterosi che abbiamo accompagnati sin qui, onde possano efficacemente completare e perfezionare il loro stile.

Giuochi irregolari.

I. Partita.

Difesa Francese.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	e7 — e6	7.	Ad3 × h7†	Rg8 × h7
2.	d2 — d4	Cg8 — f6	8.	Cf3 — g5†	Ae7 × g5
3.	Af1 — d3	Cb8 — c6	9.	h4 × g5†	Rh7 — g8
4.	Cg1 — f3	Af8 — e7	10.	Dd1 — h5	f7 — f5
5.	h2 — h4	Arrocca	11.	g5 — g6	Tf8 — e8
6.	e4 — e5	Cf6 — d5	12.	Dh5 — h8	Matto.

Geniale partita. Non è però originale di Greco; essa si trova nei giuochi di Polerio. La combinazione del sacrificio d'Alfiere si trova anzi in questi giuochi svolta in più maniere e innestata anche in altre aperture che non sia la presente. È curioso notare che dopo una partita del torneo di Norimberga 1883 dove ebbe luogo la stessa combinazione sorse una polemica tra vari maestri italiani e tedeschi sulla priorità dell'invenzione della stessa. Fu solo dopo qualche anno di discussione che si ricordò ch'essa si trova nei giuochi del Greco, e prima di lui nei giuochi del Polerio, e dopo di lui in molti altri scrittori!

È un caso questo che si avvera spesso riguardo alla trovata di qualche nuova sottigliezza scacchistica!

Digitized by Google

ANALISI.

1. e2 — e4 e7 — e6.

Una difesa sicura, specialmente per chi teme le sottigliezze e la ricchezza delle combinazioni dei giuochi aperti. Il Nero abbandona spontaneamente il centro all'avversario, tende a consolidarsi nelle sue trincee ed eventualmente crearsi un controattacco nel centro appena il Bianco vi si trovi appostato. È una difesa però che lascia l'attacco al Bianco per lungo tempo.

2. d2 — d4.

Naturalmente la continuazione migliore; giacchè il centro è libero il Bianco fa bene ad appostarvisi coi suoi pedoni.

2. . . . . , Cg8 — f6.

Una risposta infelice, perchè inefficace a rompere i pedoni centrali bianchi. Polerio, che trattò assai largamente questa apertura ha varii giuochi colla giusta risposta 2...., d7 — d5. Ne riportiamo due perchè assai istruttivi e interessanti:

GIUOCHI DI POLERIO.

2. . . . , d7 — d5

3. e4 — e5. Questa continuazione oggi è ritenuta inferiore. Meglio 3. e×d subito, aprendo la linea di Re, o anche 3. Cc3, Cf6; 4. Ag5, Ae7 e adesso 5. e5, Cd7; 6. A×e7, D×e7; 7. f4; avendo tagliata dall'azione tutta la parte di Donna, e potendo organizzare un forte attacco dalla parte di Re.

3. . . . , c7 — c5.

Benissimo giuocato. I pedoni scaglionati sono assai meno forti dei pedoni in linea orizzontale, e il Nero fa benissimo ad attaccarli subito, riuscendo a romperli nel maggiore numero delle varianti.

4. c2 — c3 c5×d4 (A).

Troppa fretta. Così non si riesce a rompere la catena dei pedoni bianchi. Non si deve prendere che al momento decisivo; ed è prima necessario sciogliere il proprio giuoco con 4...., Cc6, Ad7, eventualmente anche Db6, — poi attaccare il PR con f7 — f6. Vedasi (A).

5. c3×d4 Af8 — b4†

Questo scacco e la presa consecutiva sono favorevoli al Bianco che scioglie il suo giuoco e fortifica il PD. Doveva sciogliere il suo lato di Donna.

Digitized by Google

6.	Cb1 — c3	Ab4 × c3 †.

In altro giuoco Polerio continua meglio 6...., f6; 7. Da4 †, Cc6; 8. Ab5, A × c3 † poi Ad7 ecc.

7.	b2 × c3	Cb8 — c6
8.	Af1 — d3	Cg8 — e7
9.	f2 — f4	Ce7 — g6
10.	Cg1 — f3	Arrocca.

Il Nero è ormai in condizione assai cattiva. Arroccando si assoggetta a un attacco violento contro l'arroccamento. Non arroccando resta esposto all'offesa dei pezzi avversari che hanno tutte le linee aperte.

11.	g2 — g4	Cg6 — h4.

Era meno peggio 11..., f5; 12. g × f, e × f; 13. h4, Tf7 ecc.

12.	Arrocca	Ch4 × f3
13.	Dd1 × f3	Ac8 — d7
14.	Df3 — h3	g7 — g6
15.	f4 — f5	e6 × f5
16.	g4 × f5	g6 × f5

17. Tf1 × f5. Più forte che 17. Ah6 cui il Nero risponderebbe 17..., Rh8 sacrificando la qualità.

17.	. . . ,	Ac8 × f5

18. Ad3 × f5 e vince.

(A).

4.	. . . ,	Cb8 — c6 !
5.	Cg1 — f3	Ac8 - d7
6.	Ac1 — e3	c5 — c4.

Questo tratto sciupa tutto il sistema di contrattacco bene iniziato dal Nero. I pedoni bianchi così non corrono più il pericolo di essere rotti, ed è il Bianco che riacquisterà l'attacco, minacciando subito la catena dei pedoni neri. Doveva giuocare invece 6...., Db6; 7. Dd2 (7. Dc2, Tc8), f6, ecc.

7.	b2 — b3	b7 — b5
8.	a2 — a4	a7 — a6
9.	a4 × b5	a6 × b5
10.	Ta1 × a8	Dd8 × a8
11.	b3 × c4	d5 × c4.

Ben giuocato. Il prendere con l'uno o coll'altro pedone dà luogo a due differenti linee di giuoco. Prendendo col PD, il Nero calcola sulla possibilità di rendere libero uno dei due pedoni del lato di Donna, il quale essendo avanzato, se ben sostenuto dagli altri pezzi non potrà non riuscire imbarazzante per l'avversario. Di più apre la grande diagonale h — a all'azione della Donna e dell'AD. Prendendo invece col PCD il Nero avrebbe giuocato semplicemente per il patto venendone una posizione di blocco sul cui terreno i pezzi possono agire malamente.

12.	Af1 — e2.	

Se invece 12. d5, avrebbe seguito 12 .., Ca5; 13. d6, f6, e il Nero sta meglio.

12.	. . . ,	Cg8 - e7
13.	Arrocca	Ce7 — d5
14.	Ae3 — d2	Af8 — e7
15.	Cf3 - g5	Ae7 × g5.

Il tratto precedente del Bianco non era una minaccia diretta, era soltanto una mossa strategica per occupare col Cavallo la casa e4, da dove non poteva venire scacciato con f7 — f5 senza svantaggio del Nero. Per esempio 15 ..., Ar-

Digitized by Google

rocca (15...., h6 sarebbe una perdita di tempo; e 15...., f6, faceva conseguire più presto l'obbiettivo del Bianco) 16. Ce4, f5; 17. e×*f en passant*, C× f6; 18. Af3 e il Bianco ha aperto la linea di Re coll'attacco sul debole PR nero. Non scacciando il Cavallo dalla casa e4, ivi esso occupa una posizione dominante, quindi il Nero giuoca bene prendendolo.

16. Ad2×g5 Arrocca
17. Ae2 — f3 Cc6 — a5
18. Af3×d5. Qui il Bianco giuoca male. Sebbene il Cavallo nero occupi una eccellente posizione, non è buono il cambio dell'Alfiere pel Cavallo perchè i due AA uniti sono sempre potentissimi e l'AR bianco poteva assai giovare all'attacco del Bianco. Doveva giuocare 18. Ac4 e poi Ac2, e eventualmente Dh5 per indebolire l'ala di Re nero obbligandolo a spingere uno dei suoi pedoni.

18. . . . , Da8×d5
19. f2 — f4 Ad7 — c6
20. Dd1 — d2. Perdita di tempo; meglio subito 21. Dc2.

20. . . . , Ca5 — b3
21. Dd2 — c2 Cb3×d4.

Sacrificio di dubbio valore. Era forse meglio 22...., Ta8 occupando la fila libera di TD, in ogni caso i due PP neri liberi divengono formidabili.

22. c3×d4 Dd5×d4†
23. Rg1 - h1 Ac6 — e4
24. Dc2 — c3 Dd4 — c5.

Evidentemente più forte di 24.... Dd5 cui avrebbe seguito 25. Dd2. La mossa del testo minaccia la terribile spinta b5 — b4.

25. Cb1 — d2 Ae4 — d3
26. Tf1 — c1 Tf8 — c8.

Il Bianco minaccia D×d3.
27. Cd2 — b3. Questo tratto non è buono come si vedrà. Ma il Bianco è in una difficile posizione; se 27. Da5 segue 27...., c3; 28. Cb3, Dc4; 29. Da2, Ae4 minacciando Ad5, ecc.

27. . . . , c4×b3!
28. Dc3×c5 Tc8×c5
29. Tc1×c5 h7 — h6
30. Tc5 — c3 b3 — b2
31. Tc3 — b3 b2 — b1D†
32. Tb3×b1 Ad3×b1
33. Ag5 — e7 Rg8 — h7
34. g2 — g4 Ab1 — e4 †
35. Rh1 — g1 Ae4 — f3
36. h2 — h3. Questo finale potrebbe essere patto perchè sebbene il Nero abbia un pedone di più e libero, pure è regola generale che essendo gli Alfieri di colore differente il pedone di più non è sufficiente per vincere.

36. . . . , h6 — h5
37. g4 - g5. Prendere era il tratto giusto. La linea di difesa del Bianco è di collocare tutti i suoi pedoni in casa nera, forzare i pedoni avversari a mettersi nelle case bianche e appostare il suo Re nella casa e3 muovendo soltanto il suo Alfiere nella diagonale a3 — f8 sinchè il Re nero rimane nella sua ala. Allorquando il Re nero minacciasse di passare dalla parte di Donna per sostenere l'avanzamento del PCD ciò che non dovrebbe esser

Digitized by Google

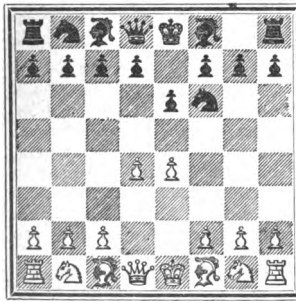
di facile riuscita, il Re bianco deve alla sua volta passarvi mantenendo l'opposizione Colla mossa del testo il PAR diventa assai debole, e la partita è compromessa.

37. . . . , Rh7 — g6
38. Rg1 — f2 Af3 — d5
39. Rf2 — e3. Se invece 39. Af8 segue egualmente 39...., h4. E se 39. h3 — h4 segue 39...., Rf5; 40. Re3, Rg4 e vince in ogni caso.

39. . . . , h5 — h4
40. Re3 — f2 Rg6 — f5
41. Rf2 — e3 Ad5 — g2
42. Ae7 — f8 g7 — g6
43. Af8 — b4 Ag2 × h3
44. Ab4 — e1 Rf5 — g4
45. Ae1 — d2 Ah3 — g2
46. Re3 — f2 h4 — h3
47. Ad2 — e3 Ag2 — d5
48. Rf2 — g1 Rg4 — g3
49. Ae3 — f2† Rg3 × f4

e vince facilmente.

Posiz. dopo il tr. 2° del Nero.



3. Af1 — d3 Cb8 — c6
4. Cg1 — f3 Af8 — e7.
5. h2 — h4. Il concetto di questo attacco è assai ingegnoso, ma sarebbe stato più opportuno ritardarlo sinchè il Nero avesse arroccato. Quasi tutti gli antichi scrittori hanno svolto questa combinazione, — ultimo il Ponziani il quale precisamente fa giuocare al Bianco h2 — h4 dopo che il Nero ha arroccato. Il Nero prevedendo l'attacco potrebbe non arroccare, e allora la mossa del testo si risolve in un tempo perduto; e peggio può compromettere la posizione dei pedoni dell'ala di Re.

5. . . . , Arrocca.

L'arroccamento doveva ritardarsi e tentare di farlo dalla parte di Donna. Dato la debolezza dei primi tratti del Nero la migliore continuazione adesso era 5...., d7 — d6, e se 6...., e4 — e5, allora Cf6 — d7. La mossa suggerita da Cozio in luogo dell'arroccamento 5...., Cc6 — b4 è inferiore perchè il Bianco non si lascia cambiare l'Alfiere, ma risponde con 6. Ae2, e il Cavallo nero sta male.

6. e4 — e5 Cf6 — d5
7. Ad3 × h7† Rg8 × h7.

Il Nero è perduto anche

Digitized by Google

non prendendo l'Alfiere. Per esempio 7...., Rg8 — h8; 8. Cf3 — g5, g7 — g6 (per impedire Dh5) 9. h4 — h5, Rh8 — g7 (se A × g5 segue 10. h × g, A × c1; 11. Ag8 †, R × g8; 12. Th8 †, R × h8; 13. Dh5 † e poi matto) 10. h5 × g6, f7 × g6 (se invece A × g5 segue 11. Dh5, A × c1; 12. Ag8 e vince) 11. Cg5 × e6 †, d7 × e6; 12. Ac1 — h6 †, Rg7 — f7 (se R × h7 segue 13. Dg4, De8; 14. A × f8 †, Rg8; 15. Dh3 e vince) 13. Dd1 — f3 †, Rf7 — e8; 14. Ah6 × f8, Ae7 × f8; 15. Ah7 × g6 †, Re8 — d7; 16. Th1 — h8, Dd8 — g5; 17. Ag6 — e8 †, Rd7 × e8; 18. Df3 × f8 † poi Df8 — e8 Matto.

8. Cf3 — g5 † Ae7 × g5.

Se 8...., Rh7 — g8 subito seguiva 9. Dd1 — h5 e il giuoco veniva lo stesso; se invece 8...., Rh7 — g6 seguiva 9. h4 — h5 † e il Nero perdeva la Donna o veniva matto in due tratti.

9.	h4 × g5 †	Rh7 — g8
10.	Dd1 — h5	f7 — f5
11.	g5 — g6	Tf8 — e8
12.	Dh5 — h8	Matto.

II Partita.

Fianchetto di Donna.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	b7 — b6	5.	Dd1 — h5 †	g7 — g6
2.	d2 — d4	Ac8 — b7	6.	f5 × g6	Cg8 — f6
3.	Af1 — d3	f7 — f5	7.	g6 × h7 †	Cf6 × h5
4.	e4 × f5	Ab7 × g2	8.	Ad3 — g6	Matto.

Piccola gemma, che deve ritenersi originale di Greco non essendovi esempio di questa continuazione nei giuochi di Polerio.

Analisi.

1. e2 — e4 b7 — b6.

Questo tratto colla successiva mossa di Alfiere costituiva il cosidetto Fianchetto di Donna; giuoco poco raccomandabile perchè permette al primo giuocatore il più largo scioglimento dei suoi pezzi e tiene il Nero as-

Digitized by Google

legato. Lo stesso giuoco può farsi anche dalla parte di Re e allora abbiamo il cosidetto Fianchetto di Re, il quale è meno svantaggioso del Fianchetto di Donna. Spesso il Fianchetto ha luogo da ambedue le parti.

2. d2 — d4. Quando il centro è libero questo tratto è sempre buono a preferenza di f2 — f4 che può offrire occasione al Nero di un buon scioglimento dalla parte di Donna.

2. . . . , Ac8 — b7

3. Af1 — d3. Nei giuochi chiusi la casa migliore per collocare l'AR è la presente, mentre nei giuochi aperti come abbiamo veduto è la casa c4.

3. . . . , f7 — f5.

Contro gambitto erroneo. Il tratto migliore è 3...., e7 — e6. L'autore dà anche l'esempio dei primi tratti di un doppio gambitto con questa variante tolta dai giuochi di Polerio, 3...., Cb8 — c6; 4. Ac1 — e3, g7 — g6; 5. f2 — f4, Af8 — g7; 6. Cg1 — f3, Cg8 — f6; 7. c2 — c4, Arrocca; 8. Cb1 — c3 e qui l'autore lascia il giuoco soggiungendo: *arroccandosi poi dal lato della Donna avrà un forte attacco sul lato diritto del suo avversario;* ciò che può essere vero, ma questa variante è ben lungi dall'essere esemplare. I Cavalli neri sono mal giuocati alla 3ª casa, e i pedoni bianchi dei due Alfieri sono precocemente spinti alla quarta, mentre sono meglio giuocati alla terza a sostegno dei pedoni centrali. Polerio poi continua la variante così: 8...., e7 — e6; 9. e4 — e5, Cf6 — e8; 10. g2 — g4, d7 — d5; 11. c4 × d5, e6 × d5; 12. h2 — h4, a7 — a6 (questo è il tratto successivo del Nero, sono pure perdite di tempo) 13. h4 — h5, b6 — b5; 14. h4 × g6, h7 × g6; 15. Dd1 — e2 e vince giuocando poi De2 — h2.

4. e4 × f5 Ab7 × g2.

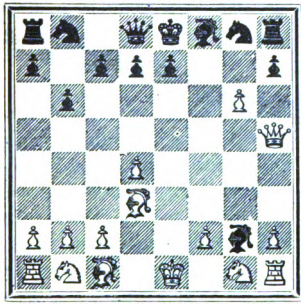
Questo è l'errore decisivo. Doveva giuocare 4...., Cg8 — f6. Allora seguiva 5. Cg1 — f3 e il Bianco restava in vantaggio del pedone con migliore situazione. Il Bianco poteva anche meno lodabilmente tentare di continuare l'attacco con 5. Ac1 — g5, Ab7 × g2; 6. Ag5 × f6, e7 × f6; 7. Dd1 — h5†, Re8 — e7; 8. Dh5 — e2†, Re7

Digitized by Google

— d6; 9. Ad3 — e4, Ag2 × hl; 10. Ae4 × h1, c7 — c6 (oppure Cc6; 11. Cc3, a6; 12. Ce4† ecc.) 11. Cb1 — c3, Rd6 — c7; 12. Arrocca, e conserva un forte attacco che può compensarlo della qualità di meno.

5. Dd1 — h5† g7 — g6
6. f5 × g6

Posiz. dopo il tr. 5° del Bianco.



6. . . . , Cg8 — f6.

Così il matto è inevitabile in due tratti sacrificando la Donna. L'unica difesa possibile era come insegna Lolli; 6...., Af8 — g7; 7. g6 × h7†, Re8 — f8; 8. h7 × g8D†, Rf8 × g8; (se T × g8 allora 9. Cf3, A × h1; 10. Cg5 e vince) 9. Dh5 — g4, Ag2 × h1; 10. h2 — h4, Ah1 — b7; 11. h4 — h5, Rg8 — f8; 12. h5 — h6, Ag7 — f6 (se A × h6 segue 13. A × h6, T × h6; 14. Df4†, Rg7; 15. Dg5† e vince) 13. h6 — h7, e7 — e6; 14. Ac1 — h6†, Rf8 — e7; 15. Cg1 — h3 ecc., con giuoco da vincere.

7. h6 × g7 Cf6 × h5
8. Ad3 — g6. Matto.

III Partita.

Difesa Siciliana.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	e2 — e4	c7 — c5	9.	f2 — f4	Cg8 — h6
2.	b2 — b4	c5 × b4	10.	Cg1 — f3	Arrocca
3.	d2 — d4	e7 — e6	11.	d4 — d5	e6 × d5
4.	a2 — a3	b4 × a3	12.	c4 × d5	Cc6 — e7
5.	Ac1 × a3	Af8 × a3	13.	d5 — d6	Ce7 — g6
6.	Ta1 × a3	Cb8 — c6	14.	Dd1 — d2	Dd8 — b6
7.	c2 — c4	Cg8 — f6	15.	Cb1 — c3	Ch6 — f5
8.	e4 — e5	Cf6 — g8	16.	Cc3 — d5	Db6 — b1†

Digitized by Google

17. Re1 — f2	b7 — b6	19. Cd5 — c7	Te8 — b8
18. Th1 — g1	Db1 — e4	20. Af1 — d3 e vince.	

Questa partita bizzarra ed abbastanza interessante fu attribuita al Greco perchè facente parte di un manoscritto del XVII secolo creduto del Greco e che più tardi invece fu riconosciuto di Polerio. Il Greco non fa cenno della famosa partita Siciliana e ciò è strano giacchè quella difesa doveva essere ben da lui conosciuta. Il Polerio invece ne porta vari giuochi. Per non lasciare una lacuna nelle aperture di questa raccolta aggiungiamo questo giuoco con qualche variante tolta appunto dal citato manoscritto.

Analisi.

1. e2 — e4 c7 — c5.

Una buona difesa, oggi ritornata in onore anche nella pratica dei grandi maestri perchè ritenuta più sicura della Partita Francese. L'inconveniente di questa difesa è che molto spesso il PD resta assai debole, mancando del suo naturale sostegno.

2. b2 — b4. Bizzarro gambitto, il quale merita però maggiore studio e maggiore considerazione di quanto abbia avuto finora nella pratica e nella teoria. Gli antichi rispondevano come migliore continuazione con 2. Af1 — c4, ma come abbiamo detto ancora, nei giuochi chiusi, quando per lo più il PR nero viene spinto un solo passo questo Alfiere è sempre poco attivo nella casa c4 e il suo naturale collocamento deve essere la casa d3. Più tardi Philidor insegnò essere 2. f2 — f4 l'attacco migliore, e questo si trova anche in Polerio. Modernamente si preferisce l'attacco immediato nel centro con 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6; 3. d2 — d4 ecc. Vedasi per esempio questo rapido giuoco: 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6; 3. d2 — d4, c5 × d4; 4. Cf3 × d4, e7 — e6; 5. Cd4 — b5, d7 — d6 (meglio 5...., a6: 6. Cd6 +, A × d6; 7. D × d6, De7; 8. Dg3, f5 ecc.) 6. Ac1 — f4, e6 — e5 (ecco il PD debolissimo!) 7. Af4 — e3, f7 — f5 (meglio 7...., a6;

Digitized by Google

8. Cb5 — c3, Ae6; 9. Cd5, A × d5; 10. D × d5, Cf6; 11. Db3 ecc. Meglio) 8. Cb1 — c3, f5 — f4; 9. Cc3 — d5!, f4 × e3; 10. Cb5 — c7 †, Re8 — f7; 11. Dd1 — f3 † (qui era più forte prendere la Torre col Cavallo) Cg8 — f6; 12. Af1 — c4, Cc6 — d4; 13. Cd5 × f6 †, d6 — d5; 14. Ac4 × d5 †, Rf7 — g6; (14...., D × d5!) 15. Df3 — h5 †, Rg6 × f6; 16. f2 × e3 e vince facilmente.

2. . . . ,	c5 × b4
3. d2 — d4	e7 — e6.

Può giuocare anche 3.... d7 — d5; 4. e4 — e5, Ac8 — f5; 5. a2 — a3, b4 × a3; 6. Ac1 × a3, Cb8 — c6; 7. Af1 — d3, Af5 — g6; 8. Cg1 — h3 ecc.

4. a2 — a3	b4 × a3
5. Ac1 × a3!	

Nel manoscritto citato si trova a questo punto un'altra continuazione la quale, sebbene non del tutto corretta, è di qualche interesse:

VARIANTE.

5. c2 — c4 ?	Af8 — b4 †
6. Ac1 — d2	Ab4 × d2 †
7. Dd1 × d2	d7 — d5
8. e4 — e5	d5 × c4.

Questo cambio permette a un pezzo bianco di entrare bene in giuoco. Poteva giuocare prima Cg8 — e7 e poi Cb8 — c6, ma è da considerare che il tratto del testo rende liberi i due pedoni di Donna neri i quali non tarderanno a diventare formidabili.

9. Af1 × c4	Cb8 — c6
10. Cg1 — e2	Cg8 — e7
11. Ta1 × a3	Arrocca
12. Arrocca	Ce7 — f5
13. Ta3 — d3	a7 — a6.

Il Nero vuole troppo presto far prevalere il suo vantaggio dal lato di Donna. Bisognava prima assicurare il lato di Re troppo sguarnito. Ad ogni modo questo ed il successivo tratto potevano venire giuocati collo scopo di giuocare poi Ac8 — b7.

14. f2 — f4	b7 — b5
15. Ac4 — b3	a6 — a5.

Debole; doveva giuocare Ac8 — b7 e se 16. g4, allora Ch4.

16. g2 g4	Cf5 — h6
17. h2 — h3	a5 — a4.

Ancora una perdita di tempo, l'Alfiere bianco va ora ad occupare una casa più importante.

18. Ab3 — c2	b5 b4
19. f4 — f5	e6 × f5.

Se invece 19...., Aa6 avrebbe dovuto seguire 20. f6, A × d3; 21. D × d3, g6; 22. Dd2 e vince.

20. g4 — g5	b4 — b3
21. Ac2 — d1	Dd8 — a5 ?

Digitized by Google

Debole; 21...., Ac8 — a6 dava un buon contro attacco al Nero.

22. Dd2 — f4	Da5 — b5?
23. Td3 — g3	Ac8 — d7?

Tutti questi tratti del Nero sono deboli. Per impedire lo sfasciamento dei suoi pedoni dell'ala di Re doveva sacrificare il Cavallo con Ch6 — g4, 24. h×g, f×g poi Ae6.

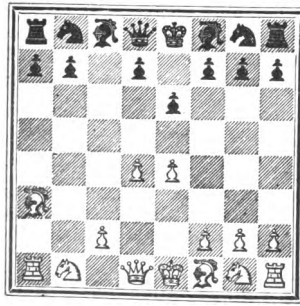
Ad ogni modo era preferibile giuocare Ae6. I suoi pedoni di Donna sono formidabili, e se non avesse perduto tempo avrebbe potuto trarne ben altro partito!

24. g5×h6	g7 — g6
25. Df4 — g5	f7 — f6
26. e5×f6	Tf8 — f7.

Se l'Alfiere nero fosse in e6 ora avrebbe potuto giuocare a4 — a3, e poi Rf7.

27. Ce2 — f4	Cc6×d4
28. Cf4×g6	Cd4 — e6
29. Cg6 — e7+	Rg8 — h8
30. Dg5 — g7+	Ce6×g7
31. f6×g7+	Tf7×g7
32. h6×g7	Matto.

Posiz. dopo il tr. 5° del Bianco.



5. . . . ,	Af8×a3
6. Ta1×a3	Cb8 — c6

7. c2 — c4. Questo tratto non è buono perchè il Nero dovrebbe ora rispondere con 7...., d7 — d5 come nella variante e dopo i cambi dei pedoni, i due pedoni neri di Donna divengono liberi e fortissimi. Meglio 7. f2 — f4, d7 — d5; 8. e4 — e5, con un buon attacco dalla parte di Re.

7. . . . ,	Cg8 — f6.

Questo è un grossolano errore che costa due tempi preziosi.

8. e4 — e5	Cf6 — g8
9. f2 — f4	Cg8 — h6
10. Cg1 — f3	Arrocca
11. d4 — d5	e6×d5
12. c4×d5	Cc6 — e7
13. d5 — d6	Ce7 — g6
14. Dd1 — d2	Dd8 — b6.

La Donna pel momento stava bene non mossa. Meglio 14...., b7 — b6 e poi Ac8 — b7. Quando le grandi diagonali sono libere gli Alfieri del relativo colore devono occuparle. In questo caso poi ciò era tanto più necessario che l'AD è inattivo e inceppa lo svolgimento di tutto il giuoco nero.

Digitized by Google

15. Cb1 — c3 Ch6 — f5
16. Cc3 — d5 Db6 — b1 †.

La Donna sola nel campo nemico, non può avere che delle noie. Ad ogni modo ora non c'è più da scegliere; ritornando a casa, il Bianco guadagnava subito il PTD.

17. Re1 — f2 b7 — b6
18. Th1 — g1 Db1 — e4
19. Cd5 — c7 Ta8 — b8
20. Af1 — d3 De4 — b7
21. Ad3 × f5 e vince facilmente.

IV Partita.

Controgambitto del centro.

BIANCO.	NERO.	BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	d7 — d5	12. Cc3 × d5	Cf6 × d5
2. e4 × d5	Dd8 × d5	13. Af4 — g3	Arrocca
3. Cb1 — c3	Dd5 — e5 †	14. c2 — c4	Cd5 — b6
4. Af1 — e2	Cg8 — f6	15. Cf3 — e5	Ag4 × e2
5. Cg1 — f3	De5 — d6	16. Dd1 × e2	Dd7 — e8
6. d2 — d4	Ac8 — g4	17. d4 — d5	c6 — c5
7. Cc3 — b5	Dd6 — d7	18. b2 — b4	f7 — f6
8. Ac1 — f4	Cb8 — a6	19. b4 × c5	f6 × e5
9. Arrocca	c7 — c6	20. c5 × b6	a7 × b6
10. Cb5 — c3	Ca6 — b4	21. De2 × e5	Td8 — d6
11. a2 — a3	Cb4 — d5	22. Ta1 — b1 e vince.	

La partita non è di molto interesse. Trovasi nel manoscritto di Polerio e fu anche riportata nel *Handbuch* di Bilguer. Noi la pubblichiamo come appendice perchè il Greco non fa cenno di questa apertura nel suo trattato. Havvene però un cenno nel manoscritto 1621 dei giuochi di Greco, un breve cenno sino al quarto tratto dopo del quale è soggiunto: *questo giuoco non si estende di più perchè saria danno dall'autore.* Parole che dimostrano come il Greco (ed anche il Polerio) scrivessero i trattati ad uso dei loro scolari, coi quali giuocavano d'interesse e non volevano in essi gettar troppa luce!

Digitized by Google

Analisi.

1. e2 — e4 d7 — d5.

Controgambitto non raccomandabile perchè nella migliore ipotesi il Nero perde un tempo. Però non è assolutamente svantaggioso e con questo giuoco si tolgono di mezzo tutte le combinazioni brillanti che possono aver luogo nei primi tratti dei giuochi aperti.

2. e4 × d5 Dd8 × d5.

Si può giuocare 2...., Cg8 — f6 invitando il Bianco a difendere il pedone guadagnato, e ottenendo così l'attacco pel pedone perduto, — ma è preferibile il tratto del testo.

3. Cb1 — c3 Dd5 — e5 †.

Questo scacco però è cattivo, perchè lascia la Donna nera in cattiva posizione e non disturba il Bianco. Di tutti i movimenti che può adottare la Donna il più sicuro, e quindi il migliore, è Dd5 — d8 perchè è noto il principio che la Donna in azione nei primi tratti, fa cattiva prova venendo facilmente infestata dai pezzi avversari. Il tratto 3...., Dd5 — d8, è anche in Polerio. Pel modo di continuare l'attacco vedasi questo giuoco:

Variante.

3. . . . ,	Dd5 — d8
4. d2 — d4	e7 — e6.

Così rinchiude l'AD, ma anche 4...., Af5 subito, non dà buona prova. Se 4...., Cc6; 5. Cf3, Ag4 può seguire 6. d5, Ce5?; 7. C × e5!, A × d1; 8. Ab5 †, c6; 9. d × c, e6; 10. c × b †, Re7; 11. Cc6 † e vince.

5.	Cg1 f3	Cg8 — f6
6.	Af1 — d3	Af8 — e7
7.	Arrocca	Arrocca
8.	Ac1 — e3	b7 — b6
9.	Cf3 — e5	Ac8 — b7
10.	f2 — f4	Cb8 — d7
11.	Dd1 — e2	Cf6 — d5,

Cattivo tratto perchè indebolisce il lato di Re, e si mette in necessità di chiudere del tutto l'AD e perdere molto tempo.

12. Cc3 × d5 e6 × d5.

Ecco chiuso l'AD. Se prendeva coll'Alfiere seguiva 13. c4 e poi f4 — f5 con grande attacco.

13.	Tf1 — f3	f7 — f5
14.	Tf3 — h3	g7 — g6
15.	g2 — g4	f5 × g4.

Digitized by Google

Il Bianco ha sempre un grande attacco, ma ora era necessario cambiare i Cavalli e poi giuocare Ac8.

16. Th1 × h7!

Splendido sacrificio che toglie al Nero ogni possibilità di difesa.

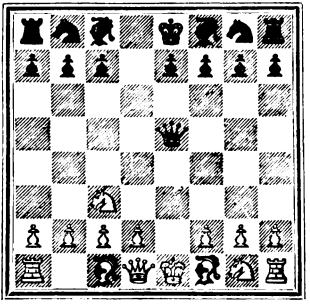
16 . . . ,	Rg8 × h7
17. Dd1 × g4	Cd7 × e5
18. f4 × e5	Tf8 — g8
19 Dg4 — h5 +	Rh7 — g7

20. Dh5 — h6 +. Non può giuocare 20 D × g6 per la risposta 20...., Rh8 e vince!

20. . . . ,	Rg7 — f7
21. Dh6 — h7	Rf7 — e6
22. Dh7 — h3 +	Re6 — f7
23. Ta1 — f1 +	Rf7 — e8
24. Dh3 — e6	Tg8 — g7
25. Ae3 g5!	Dd8 — d7

26. Ad3 × g6, e vince.

Posiz. dopo il tr. 3° del Nero.



4. Af1 — e2 Cg8 — f6.

Polerio considera anche le difese 4....., Cb8 — c6 e 4...., Ac8 — g4, ma queste ancora lasciano un giuoco inferiore al Nero dovendo la Donna necessariamente perdere varî tempi.

5. Cg1 — f3	De5 — d6
6. d2 — d4	Ac8 — g4
7. Cc3 — b5	Dd6 — d7
8. Ac1 — f4	Cb8 — a6
9. Arrocca	c7 — c6
10. Cb5 — c3	Ca6 — b4
11. a2 — a3.	Siccome il

Cavallo nero è innocuo nella casa b4, questo tratto che tende a scacciarlo e fargli occupare una casa migliore è inutile.

11. . . . ,	Cb4 — d5
12. Cc3 × d5	Cf6 × d5.

Prendendo col pedone, il Bianco continuava, 13. Cf3 — e5, tratto che adesso non può più fare senza svantaggio.

13. Af4 — g3 Arrocca.

Precoce; meglio era 13...., f7 — f6 e poi e7 — e6 preparando l'arroccamento dalla parte di Re.

14. c2 — c4	Cd5 — b6
15. Cf3 — e5	Ag4 × e2
16. Dd1 × e2	Dd7 — e8
17. d4 — d5	c6 — c5.

Se invece subito 17...., f7 — f6 potrebbe seguire 18. d5

Digitized by Google

× c6, b7 × c6 (oppure 18...., f × e; 19. D × e5, Td6; 20. c × b † e vince) 20. Tf1 — d1, f6 × e5; 21. De2 × e5 e vince.

18.	b2 — b4	f7 — f6
19.	b4 × c5	f6 × e5
20.	c5 × b6	a7 × b6
21.	De2 × e5	Td8 — d6
22.	Ta1 — b1 e vince.	

V Partita.

Partita del pedone di Alfiere di Re.

	BIANCO.	NERO.		BIANCO.	NERO.
1.	f2 — f4	e7 — e5	6.	e2 — e4	Df5 — e6
2.	f4 × e5	Dd8 — h4 †	7.	d2 — d4	De6 — e7
3.	g2 — g3	Dh4 — e4	8.	Ac1 — g5	De7 — b4
4.	Cg1 — f3	Cb8 — c6	9.	a2 — a3	Db4 × b2
5.	Cb1 — c3	De4 — f5	10.	Cc3 — a4 e vince.	

Partita di poca importanza e di poco interesse. L'idea del curioso controgambitto che doveva modernamente essere rimesso in onore dal nordico maestro R. From, è originale di Greco, o almeno non havvene cenno in Polerio.

Analisi.

1. f2 — f4. L'idea di aprire il proprio giuoco col PAR posa sulla probabilità di un attacco dalla parte di Re. Modernamente però si vuole, non crediamo con tutta ragione, che questa apertura sia inferiore perchè mentre il Bianco scioglie il suo giuoco dalla parte di Re, il Nero si avvantaggia sciogliendo molto bene il suo giuoco dalla parte di Donna e prendendo da quella parte una posizione che peserà decisamente nel finale sulla sorte della partita.

1. . . . , e7 — e5.

Questo controgambitto, continuato come lo detta l'autore costituisce un errore, ma continuato come modernamente si insegna dà invece al secondo giuocatore un attacco duraturo e insidioso: che ben sovente lo compensa

Digitized by Google

del perduto pedone. Polerio dà invece queste due continuazioni: *Prima*: 1...., f7 — f5; 2. Cg1 — f3, Cg8 — f6; 3. e2 — e3, e7 — e6; 4. d2 — d4, d7 — d5; 5. c2 — c4, c7 — c5; 6. c4 × d5, c5 × d4; 7. d5 × e6, d4 × e3; 8. Dd1 × d8 †, Re8 × d8; 9. Cf3 — g5, Rd8 — e8; 10. Ac1 × e3, h7 — h6; 11. Cg5 — f7, Th8 — g8; 12. Af1 — b5 †, Cb8 — c6; 13. Cf7 — e5 e deve vincere.

Seconda: 1...., c7 — c5 (meglio 1...., d5, che impedisce la spinta del PR bianco due passi) 2. e2 — e4, Cb8 — c6; 3. Cg1 — f3, e7 — e6 (venendo ad una posizione nota della Partita Siciliana secondo lo stile del tempo di Philidor e di Labourdonnais) 4. c2 — c3, d7 — d5; 5. e4 — e5, Cg8 — h6; 6. d2 — d4, c5 — c4; 7. Af1 — e2, Af8 — e7; 8. Arrocca, Arrocca; 9. h2 — h3 ecc., con giuoco eguale.

2. f4 × e5, Dd8 — h4 †.

Questo scacco è inutile, ed il seguito è del tutto rovinoso. Modernamente questo contro gambitto si continua molto più razionalmente con 2...., d7 — d6; sacrificando definitivamente il pedone, ma ottenendo in compenso un attacco assai forte come può dimostrarlo la seguente:

VARIANTE

(Gambitto From)

2. . . . , d7 — d6
3. e5 × d6 Af8 × d6

4. Cg1 — f3. Può giuocare anche 4. g3 ma è tratto inferiore. Segue allora 4...., f5; 5. d4, Cf6 ecc.

4. . . . , Cg8 - f6.

Sarebbe inferiore 4...., Ch6 per la continuazione 5. d4!, Cg4; 6. Dd3, Cc6; 7. c3, Arrocca; 8. e4, Te8; 9. Ae2 ecc. Meglio.

5. d2 — d3. Se invece 5. d4 segue 5...., Cc6 (oppure 5...., Af5; 6. Ag5, Cbd7; 7. e3, De7 ecc.) Ag5, h6; 7. Ah4, g5; 8. Af2, Ce4; 9. e3, g4; 10. Ah4! g × f; 11. A × d8, f2 †; 12. Re2, Ag4 †; 13. Rd3, Cb4 †; e vince.

5. . . . , Cf6 — g4
6. g2 — g3 Dd8 — e7!

Anche 6..., C × h2; 7. T × h2 A × g3 † può venire giuocato ma è giuoco incerto, sebbene sembri favorevole al Nero.

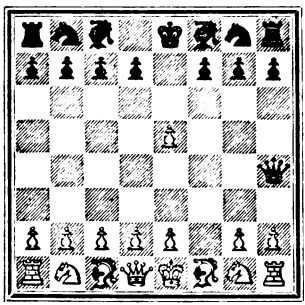
7. Dd1 — d2! Cb8 — c6
8. Cb1 — c3 Ac8 — e6
9. Cc3 — e4 Arrocca TD
10. Ce4 × d6 † De7 × d6
11. e2 — e4 Th8 — e8
12. Af1 — h3 Dd6 — c5
13. a2 — a3 Ae6 — f5
14. b2 — b4 Dc5 — b6
15. Ah3 × g4 Af5 × g4
16. Dd2 — f4 Ag4 × f3

Digitized by Google

17.	Df4×f3	Cc6 — d4
18.	Df3 — f2	f7 — f5
19.	Arrocca	f5×e4
20.	d3×e4	Te8 — f8
21.	Df2 — e3	Tf8×f1 +
22.	Rg1×f1	Db6 — c6
23.	De3 — f2	Dc6×e4

e il Nero ha giuoco da vincere.

Posiz. dopo il tr. 2° del Nero.



3. g2 — g3 Dh4 — e4.

Ritirare la Donna, oppure Dh4 — h5 era migliore. Col tratto del testo la Donna s'impiglia nella rete dei pezzi nemici.

4.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
5.	Cb1 — c3	De4 — f5
6.	e2 — e4	Df5 — e6.

Anche adesso era meno peggio Df5 — h5.

7.	d2 — d4	De6 — e7
8.	Ac1 — g5	De7 — b4
9.	a2 — a3	Db4×b2
10.	Cc3 — a4 e guadagna la Donna.	

VI Partita.

Gambitto di Donna.

	BIANCO.	NERO.
1.	d2 — d4	d7 — d5
2.	c2 — c4	d5×c4
3.	e2 — e4	b7 — b5
4.	a2 — a4	c7 — c6
5.	a4×b5	c6×b5
6.	b2 — b3	a7 — a5
7.	b3×c4	b5 — b4
8.	d4 — d5	e7 — e6
9.	Cb1 — d2	e6×d5
10.	c4×d5	Af8 — c5
11.	Cd2 — b3	Ac5 — b6
12.	c4 — c5	Dd8 — e7 +
13.	Dd1 — e2	De7×e2 +
14.	Af1×e2	Ab6 — d8
15.	Ae2 — b5 +	Re8 — f8
16.	c5 — c6	Ad8 — b6
17.	Ac1 — e3	Ab6×e3
18.	f2×e3	Cg8 — f6
19.	d5 — d6	g7 — g6
20.	d6 — d7 e vince.	

Digitized by Google

Il gambitto di Donna ha avuto, tra gli antichi, pure i suoi fautori sebbene in scarso numero. Generalmente il gambitto si accettava ma « un grande giuocatore mai difendeva la pedina di gambitto » scrive il Polerio. Questa partita è originale di Greco. L'apertura però era di stile, perchè sino al settimo tratto si trova anche in Polerio il quale dopo avere lasciato il giuoco scrive: « a mio poco giudizio, io assomiglio questa posizione a un giuoco di partito che si può prendere pro e contro, e faceva sempre bel vedere quando due campioni la giuocavano perchè il Nero attendeva a venire giù con le due pedine libere dandovi opportuno ajuto coi pezzi, e il Bianco con le sue quattro giunte li dava non meno travaglio, ciò che era bellissimo ». — Lo svolgimento di Greco avrebbe potuto essere più interessante.

Analisi.

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 d5 × c4.

Vedremo nella partita successiva vari modi di rifiutare il gambitto. Dal momento che il pedone non si può sostenere è logico non prenderlo, tanto più che spostando il PD nero si viene ad abbandonare il centro all'avversario.

3. e2 — e4.

Il Bianco può qui continuare l'attacco in due altre maniere, oggi riconosciute superiori al tratto del testo che dagli antichi maestri nonchè da Philidor e dalla sua scuola era ritenuto il più forte. La *prima:* 3. e2 — e3 della quale in Polerio non c'è esempio. Greco la considera e vi fa seguire la falsa manovra della difesa del pedone del gambitto che dopo 3. e2 — e3 non si può assolutamente difendere perchè come dimostra l'autore ha luogo questo risultato: 3. e2 — e3, b7 — b5?; 4. a2 — a4, c7 — c6; 5. a4 × b5, c6 × b5; 6. Dd1 — f3 e guadagna un pezzo. Dopo 3. e2 — e3 la migliore risposta del Nero è 3...., e7 — e5, dove il Bianco non può prendere 4. d4 × e5 per il seguito 4...., D × d1 †; 5. R × d1, Cc6; 6. Cf3, Ae6; 7. Cd2, Arrocca TD; 8. Re2, Cb4 †; 7. Re3, Cd3; con migliore

Digitized by Google

giuoco per il Nero! — e deve invece continuare con 4. A × c4, e5 × d4; 5. e3 × d4, Cf6; 6. Cc3 oppure 6. Db3, avendo un pedone isolato, ma isolato nel centro e fortissimo ciò che non è svantaggio, ed eguaglia il giuoco.

La *seconda* continuazione del Bianco da taluno preferita perchè impedisce la risposta e7 — e5 che abbiamo adesso accennata è 3. Cg1 — f3. Questa conduce all'eguaglianza.

3. . . . , b7 — b5.

Volere difendere un pedone che non si può conservare è cattivo sistema di giuoco. La migliore difesa del Nero consiste anche qui nel contro gambitto 3...., e7 — e5, come si può vedere nella seguente:

VARIANTE.

3. . . . , e7 — e5
4. d4 × e5. Volendo evitare il cambio di Donna può giuocare. 4. d5, ma allora segue 4...., f5! e il Nero ottiene l'attacco.

4. . . . , Dd8 × d1 †
5. Re1 × d1 Cb8 — d7.

Od anche Cc6; 6. f4, Ag4 † poi Arrocca TD. Qualunque altra difesa sarebbe inferiore; per esempio 5...., Ae6; 6. f4, g6; 7. Cd2, b5; 8. a4, c6; 9. a × b, c × b; 10. b3, c × b; 11. A × b5 ¦, Cd7; 12. Tb1, Tb8; 13. Aa4, Rd8; 14. A × b3, Cc5; 15. Ac2 con vantaggio.

6. f2 — f4. Se invece 6. Af4 segue 6...., Ce7 e poi eventualmente Cg6.

6. . . . , Cd7 — c5

7. Cb1 — c3. Ponziani dà qui 7. Cd2, Ad7; 8. Ch3, (oppure 8. A × c4, Ac6; 9. Ad5, A × d5; 10 e × d, Arrocca TD ecc.) Ac6; 9. Cf2, b5 ecc. con vantaggio del Nero.

7. . . . , c7 — c6

8. a2 — a4. Se invece 8. Ae3 segue Ag4 ; 9. Rc2, C × e4; 10. C × e4, Af5; 11. Rc3, A × e4; 12. R × c4, b5 †; 13. Rd4, Af5; 14. Rc3 ecc., con giuoco pressochè eguale.

A giuoco eguale conduce pure 8. A × c4, b5; 9. Ab3, b4; 10. Ce2, C × e4; 11. Ae3 ecc.

8. . . . , Ac8 — g4
9. Cg1 — f3 Ta8 — d8 †
10. Rd1 — e1 Ag4 × f3
11. g2 × f3 Cc5 — b3
12. Ta1 — b1 Cb3 × c1
13. Tb1 × c1 Af8 — c5
14. Cc3 — e2.

Il Nero minaccia 14...., Ae3.

Se invece 14. Re2 segue 14. .., a6 (per b7 — b5) 15. a5 (per impedire b7 — b5) Ab4; 18. Ta1, Ce7 ecc. E se 12. f5 segue 14...., Ad4; 15. e6, f × e; 16. f × e, Ce7; 17. A × c6, Cg6, e il pedone e6 è presto guadagnato.

14. . . . , b7 — b5
15. a4 × b5 c6 × b5
16. b2 — b3 Ac5 — e3
17. Tc1 — c2 Cg8 — e7.

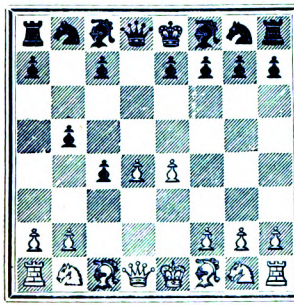
Il Nero poteva anche prendere c4 × b3, ma il pedone non si

Digitized by Google

poteva conservare; ed è sempre preferibile ad un guadagno che non si può conservare, un rapido scioglimento dei pezzi che dia una forte posizione.

18.	b3×c4	b5×c4
19.	Tc2×c4	Ce7 — g6
20.	Tc4 — a4	Td8 — b8
21.	Ta4 — a1	Arrocca
22.	Af1 — h3	Tb8 — b2
23.	Ah3 — f5	Tf8 — b8
24.	Re1 — f1	Cg6 — h4 e il Nero vince.

Posiz. dopo il tr. 3° del Nero.



4. a2 — a4 c7 — c6

5. a4×b5. Può anche continuare l'attacco con 5. b2 — b3, nel qual caso il Nero risponde con 5...., e7 — e5! 6. d4×e5 (oppure 6. d5, Ab4† e poi c6×d5) Af8 b4†; 7. Re1 — e2, Cb8 — d7! e sta meglio in ogni caso.

5. . . . , c6×b5

6. b2 — b3. Sarebbe meno forte 6. Cb1 — c3, Ac8 — d7; 7. Cg1 — f3, e7 — e6; 8. Cf3 — e5, Af8 — b4 ecc.

6. . . . , a7 — a5.

Le difese possono essere molte ma due sole soddisfacenti, questa del testo coll'idea di rendere liberi e forti i due pedoni neri dell'ala di Donna, — e l'altra preferibile 6...., e7 — e5; che vedremo adesso nella variante. Nel trattato di Damiano c'è questo giuoco: 6...., c4×b3; 7. Af1×b5†, Ac8 — d7; 8. Dd1×b3, Ad7×b5; 9. Db3×b5†, Dd8 — d7; 10. Db5 — d3 e il Bianco deve più tardi guadagnare il pedone isolato PTD che non si potrà difendere. La difesa 6...., Ac8 — a6 non regge perchè dopo 7. b3×c4, b5×c4; 8. Ta1×a6 il Bianco guadagna due pezzi per la Torre. In Carrera c'è la continuazione 6...., b5 — b4 seguìta da a7 — a5 che conduce alla posizione del testo. Vediamo intanto la difesa 6...., e7 — e5 ritenuta la più forte:

VARIANTE.

6. . . . . , e7 — e5

7. d4×e5. Se invece 7. d5, che in questa posizione può venire giuocato senza inconvenienti può seguire 7...., Cf6; 8. b×c (se 8. f3 segue non

Digitized by Google

8...., C×e4? ma 8...., Ac5! con giuoco preferibile) C×e4; 9. De2, Ab4†; 10. Ad2, A×d2; 11. C×d2, C×d2; 12. D×e5, De7; 13. D×e7†, R×e7; 14. R×d2, b×c (con 14..., b4, i due pedoni bianchi restano più forti delle due pedine nere) 15. A×c4, Td8; 16. Ce2, Ab7; 17. Cc3, Cd7; e la partita sta all'incirca eguale con una leggera superiorità del pedone bianco isolato in confronto del pedone isolato nero.

7. . . . , Dd8×d1†

Anche meglio 7...., Ab4†; 8. Re2, Cc6 ecc.

8. Re1×d1 Ac8 — a6.

Meglio 8...., Ab7; 9. b×c, b×c; 10. A×c4, A×e4 dominando coll'AD la grande diagonale.

9. Cb1 — c3 Af8 — c5
10. Cc3 — d5 Re8 — d8
11. Ac1 — e3 Ac5×e3
12. Cd5×e3 c4×b3
13. Ta1 — a3. Sarebbe stato inferiore 13. Ta5, perchè il pedone più pericoloso è il pedone avanzato ed è il primo che deve essere tolto di mezzo.

13. . . . , Aa6 — b7
14. Ta3×b3 Ab7×e4.

Qui era meglio 14..., a6 sostenendo il pedone. I due pedoni liberi neri divenivano assai minacciosi.

15. f2 — f3 Ae4 — c6.

Il Nero non doveva privarsi di questo Alfiere come abbiamo detto al tratto precedente, ma in questo momento non ha casa migliore.

16. Ac1×b5 Cg8 — e7.

La posizione del Nero comincia ad essere alquanto imbarazzata. Questo Cavallo non ha un giuoco facile, eppure deve essere mosso.

17. Cg1 — h3 Ce7 — g6.

Era meglio lasciare il Cavallo dove stava.

18. Ab5×c6 Cb8×c6
19. f3 — f4 Cg6 — e7.

Per impedire Cd5 e muovere il Re onde mettere in comunicazione le Torri.

20. Rd1 — d2 h7 — h6.

Questo tratto avrebbe potuto essere giuocato molto tempo prima. Ora era indispensabile giuocare Rc7 e poi Tb8. Il Bianco poteva allora guadagnare un pedone con Ch3 — g5.

21. Th1 — b1 Rd8 — c8
22. Ce3 — c4. Questa è una di quelle posizioni dove l'attacco trionfa anche con forze inferiori.

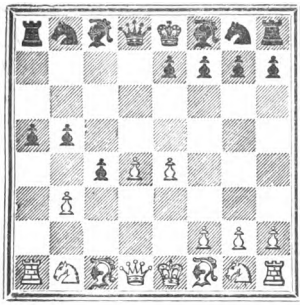
22. . . . , Th8 — f8
23. Tb3 — b7 f7 — f6
24. Cc4 — d6† Rc8 — d8
25. e5 — e6 Cc6 — b8
26. Tb1 — c1 a7 — a5.

Il Nero è ridotto alla impossibilità di muoversi. Se invece 26...., Ce7 — c6 seguiva 27. ×c6, poi Matto.

27. Tc1 — c7 Ta8 — a6
28. Te7 — d7† poi Matto.

Digitized by Google

Posiz. dopo il tr. 6° del Nero.



7. b3 × c4 b5 — b4

8. d4 — d5. Polerio giuoca qui 8. f2 — f4 colla leggenda che abbiamo trascritto più sopra. Carrera invece qui dà questa continuazione ch'egli conduce a favore del Nero: 8. Ac1 — f4, Cb8 — d7; 9. Dd1 — a4, e7 — e6; 10. c4 — c5, Af8 — e7; 11. Cg1 — f3, Re8 — f8, ecc.

8. . . . , e7 — e6

9. Cb1 — d2 e6 × d5.

Questo cambio poteva però ragionevolmente venire ritardato.

10. e4 × d5 Af8 — c5.

Questo Alfiere non è convenientemente giuocato. Era meglio Cg8 — f6, poi Af8 — e7 ed eventualmente arroccare, sebbene l'arroccamento è meglio ritardarlo il più possibile, giacchè cambiata la Donna, il Re starebbe assai meglio al suo posto in opposizione alle minacciose pedine bianche. Il Re è il pezzo più efficace per impedire l'avanzamento dei pedoni avversari.

11. Cd2 — b3 Ac5 — b6.

Ancora adesso era meglio Ac5 — e7.

12. c4 — c5 Dd8 — e7 †

Le due pedine bianche sono ora assai più forti delle due nere; il cambio di Donna in tale condizione sarebbe adunque tutt'altro che consigliabile. Il cambio delle Donne è il principio della liquidazione dei pezzi che conduce al finale e nel finale ha vantaggio quello che tiene più forti i suoi pedoni. Ma in questa posizione in causa dei cattivi movimenti dell'AR nero il cambio è forzato per evitare perdite materiali.

13. Dd1 — e2 De7 × e2 †

14. Af1 × e2 Ab6 — d8

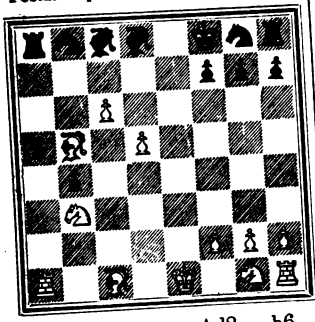
15. Ae2 — b5 † Re8 — f8

16. c5 — c6. Questo tratto non è bene giuocato. Quando si hanno come in questo caso due pedoni liberi in linea

Digitized by Google

orizzontale non si deve spingere l'uno o l'altro che al momento decisivo, cioè si deve attendere il momento opportuno e spingere l'uno o l'altro a seconda della posizione più favorevole. La spinta del PAD ora è precoce e lascia al Nero l'opportunità di un controattacco. Era meglio prima giuocare 16. Ac1 — f4 oppure anche uscire col CR.

Posiz. dopo il tr. 15° del Bianco.



16. . . . , Ad8 — b6.

Debole assai. Il tratto giusto era qui 16...., Ac8 — a6. Allora se 17. Cb3 — d4 seguiva Aa6 × b5, e poi Cg8 — f6; — se invece 17. d5 — d6 seguiva Aa6 × b5; 18. c6 — c7, Ad8 × c7; 19. d6 × c7, Cb8 — c6; 20. Cb3 × a5, Ta8 — c8; 21. Ac1 — f4, Cg8 — f6 ecc., con giuoco eguale; — e se finalmente giuoca 17. Ab5 × a6 ciò che è il migliore segue Ta8 × a6; 18. Ac1 — f4, a5 — a4; 19. Cb3 — d4 (se 19. A × b8 allora 19...., a × b, 20. T × a6, b3 — b2 e vince) b4 — b3; 20. Af4 × b8 (se 20. Tb1 segue 20...., a3; 21. C × b3!, C × c6; 22. d × c, T × c6; 23. Ta1, Ta6 e la pedina nera avanzata può forse pareggiare il valore del pezzo perduto; — e finalmente se 20. C × b3 allora a × b ecc.) b3 — b2; 21. Ta1 — b1, a4 — a3 e vince.

17. Ac1 — e3 Ab6 × e3
18. f2 × e3 Cg8 — f6.

Se invece 18...., Cg8 — e7 seguiva 19. e3 — e4, f7 — f5; 20. Cb3 — d4, f5 × e4; 21. d5 — d6, Ce7 × c6; 22. Cd4 × c6 e deve vincere.

19. d5 — d6 g7 — g6
20. d6 — d7 e vince.

Digitized by Google

VII Partita.

Gambitto di Donna.

BIANCO.	NERO.
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	c7 — c5
3. d4 × c5	Dd8 — a5 †
4. Dd1 — d2	Da5 × d2 †
5. Cb1 × d2	d5 × c4
6. Cd2 × c4	e7 — e6
7. Cc4 — d6 †	Af8 × d6
8. c5 × d6	Cg8 — f6
9. f2 — f3	Arrocca
10. e2 — e4	e6 — e5
11. b2 — b3	Tf8 — d8
12. Ac1 — a3	Cf6 — e8
13. Ta1 — d1	Ac8 — e6
14. Af1 — c4	Ae6 — d7
15. g2 — g3	b7 — b5
16. Ac4 — d5	Ad7 — c6
17. Aa3 — c5	Ac6 × d5
18. Td1 × d5	Cb8 — d7
19. b3 — b4	a7 — a5
20. a2 — a3	a5 × b4
21. a3 × b4	Ta8 — a1 †
22. Re1 — f2	Ta1 — c1
23. Rf2 — g2	Cd7 × c5
24. b4 × c5	b5 — b4
25. Cg1 — e2	Tc1 — c2
26. Rg2 — f2	b4 — b3
27. Th1 — b1	b3 — b2
28. Rf2 — e1	f7 — f6
29. Re1 — d1 e vince.	

Partita che non può classificarsi certamente tra le più belle dell'autore, ma il cui studio può riuscire istruttivo. È originale, — non havvi cenno di questo controgambitto nei manoscritti di Polerio.

Analisi.

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 c7 — c5.

Non volendo accettare il gambitto di Donna, ciò che del resto costituisce il migliore sistema di difesa pel secondo giuocatore, questi può rispondere in varie maniere. L'autore non dà altro esempio che il presente. Il contro gambitto 2...., c7 — c5, di cui il primo esempio si trova nel Salvio 1604, non è giuoco assolutamente svantaggioso pel Nero, e a tratti corretti d'ambo le parti conduce all'eguaglianza. Ma è preferibile rifiutare il gambitto con 2...., c7 — c6 oppure con 2...., e7 — e6, due diverse forme che adesso esamineremo:

Digitized by Google

PRIMO RIFIUTO.

2. . . . , c7 — c6.

Questa maniera di rifiutare il gambitto era di moda al tempo del Polerio sebbene il Greco non ne faccia cenno nel suo trattato. La trattano pure il Salvio e il Carrera. Più tardi si fece strada il rifiuto con 2...., e7 - e6 e a poco a poco cadde in disuso il vecchio modo 2...., c7 — c6, ciò che fece dire a molti autori relativamente moderni che quest'ultimo è un cattivo modo di rifiutare il gambitto. Il che non è. L'una forma vale l'altra purchè sia convenientemente continuata, ed oggi il tratto 2...., c7 — c6 si vede spesso adottato.

3. e2 — e3. Si studiarono vari modi di continuare l'attacco a dimostrazione del creduto vantaggio del Bianco. Ma tutti, riuscirono insufficienti. Abbiamo quindi:

Primo (in Polerio): 3. Af4, Af5 (in Polerio c'è anche l'ingegnoso tranello: 3...., e6; 4. c×d, c×d; 5. A×b8, T×b8; 6. Da4 †, Ad7; 7. D×a7?, Ac6 poi Ta8 guadagnando la Donna) 4. Cc3, e6; 5. c5, b6; 6. b4, a5; 7. a3, b5 (meglio che 7..., a×b; 8. a×b, T×a1; 9. D×a1 ecc. dove il Bianco resta preferibile) 8. e3, a4 e il giuoco bloccato dalla parte di Donna, e a parità di condizione dalla parte di Re, deve ritenersi eguale.

Secondo (in Salvio): 3. Cc3, e6 (se 3...., Af5 segue 4. Db3 e il Bianco guadagna un pedone; — se 3...., d×c, si rientra nei giuochi del gambitto accettato, e finalmente se 3...., e5! segue 4. d×e, d4; 5. Ce4, Da5 †; 6. Cd2, ecc.) 4. e3, Ae7; 5. c5, b6; 6. b4, a5; 7. Ca4, Cd7; 8. b5, c×b; 9. A×b5, b×c; 10. C×c5, A×c5; 11. d×c, Dc7; 12. Dc2 ecc., con giuoco quasi eguale.

Terzo: 3. c5 (tratto che non può riuscire indifferente e deve recare danno o vantaggio secondo che sarà bene o male continuata la difesa. Generalmente la spinta di questo pedone in tale condizione è raramente vantaggiosa perchè offre occasione ad un controattacco da parte del Nero) e5; 4. e3, Af5 (anche 4...., b6 può venire giuocato, meglio ancora 4...., e4; — l'Alfiere non ha qui molta azione) 5. Cc3, e×d; 6. e×d, Cf6; 7. f3, Ae7; 8. Cg — e2, Arrocca; 9. Cg3, Ag6; 10. Ad3, A×d3 (il cambio non era da farsi; meglio 10...., b6) 11. D×d3, Cb — d7; 12. Arrocca, h6 (un tratto inutile) 13. Ad2, Ch7; 14. b4, a6; 15. Cf5, Cd — f6; 16. Tf — e1, Te8; 17. Ce2, Af8; 18. Cg3, T×e1† (rare volte è vantaggioso essere i primi a cambiare, specialmente quando altro pezzo eguale sottentra al cambiato) 19. T×e1, Dd7; 20. Af4, Te8; 21. T×e8, D×e8, 22. Rf2, g5; 23. Ad6, Ag7; 24. C×g7, R×g7; 25. Cf5†, Rg6; 26. Ae5, De6; 27. Cg3†, Rg7; 28. Df5, D×f5; 29. C×f5† e poi Cd6 e guadagna il PCD e con esso la partita.

3. . . . ,	e7 — e6
4. Cb1 — c3	Af8 — b4.
5. Ac1 — d2	Cg8 — f6
6. Dd1 — a4	a7 — a5.

Digitized by Google

Più semplice era 6...., Da5. Così si crea una debolezza nel pedone.

7. c4 — c5. In questa posizione, questo tratto è buono.

7. . . . ,	Ab4 × c3
8. Ad2 × c3	Cf6 — e4.

Attacco precoce e senza fondamento. Lo scopo di cambiare il Cavallo coll'Alfiere non regge perchè sebbene ciò potesse doppiare un pedone al Bianco, questo doppiamento sarebbegli vantaggioso mentre può subito sdoppiarlo con c3 — c4, e nel tempo stesso aprire alla sua Torre la linea di CD.

9. Cg1 — e2	Arrocca
10. f2 — f3	Ce4 - f6.

Se 10...., C × c3, il Bianco avrebbe sempre ripreso col pedone per le ragioni suesposte.

11. Arrocca TD	h7	h6.

Il Nero giuoca debolmente. Tutta questa manovra è difettosa.

12. g2 — g4	Cf6 — h7
13. h2 — h4	f7 — f6
14. Da4 — c2	Dd8 — e8
15. Ce2 — g3	Tf8 - f7.

Adesso questo tratto è necessario per non perdere il CR.

16. Af1 — d3	Ch7 — f8
17. Td1 — f1	a5 — a4
18. f3 - f4	e6 — e5
19. d4 × e5	Ac8 × g4

20. e5 × f6. Questo tratto è degno di considerazione. Il Bianco inizia una combinazione che gli fa perdere due pezzi e un pedone per una Torre; ma apre tutte le linee contro il Re avversario. Quando si può ottenere un attacco contro il Re avversario con quattro pezzi che abbiano tutte le linee aperte, la partita è decisa a proprio favore.

20. . . . ,	De8 × e3 †
21. Rc1 — b1	De3 × g3
22. f6 × g7	Tf7 × g7
23. Ac3 × g7	Rg8 × g7
24. Dc2 — c3 †	d5 — d4.

Se il Re muove non potendo andare che in casa bianca la Donna è perduta collo scacco d'Alfiere.

25. Dc3 × d4 †	Rg7 — f7.

Se Rg8 segue meglio 26. Th1 — g1, D × h4; 22. T × g4, ecc.

26. Th1 — g1	Dg3 × h4
27. Tg1 × g4	Dh4 × g4
28. Tf1 — g1	Dg4 — h5
29. Tg1 — g7 †	Rf7 — e8
30. Dd4 — e4 †	e dà matto nei tratti seguenti.

SECONDO RIFIUTO.

2. . . . ,	e7 — e6.

Questa forma di rifiuto che i moderni prediligono, e molti vogliono sia la migliore rimase affatto impraticata dagli antichi. Il primo a farne cenno fu lo Stamma. I nostri autori italiani non ne parlano.

3. Cb1 — c3. Può anche giuocarsi altrimenti ma siccome questo tratto deve venire giuocato è meglio farlo subito.

3. . . . ,	Cg8 — f6

4. e2 — e3. Non volendo tenere rinchiuso l'AD dalla parte di Donna può giuocarsi subito Af4 oppure Ag5. Vedasi (A, 1)

Digitized by Google

4. . . . ,		c7 — c5
5. Cg1 — f3		Cb8 — c6
6. a2 — a3		Af8 — e7
7. Af1 — d3		Arrocca
8. Arrocca		b7 — b6
9. b2 — b3		Ac8 — b7
10. c4 × d5		e6 × d5
11 Ac1 — b2		c5 × d4
12. e3 × d4		Ae7 — d6
13. Tf1 — e1		h7 — h6.

Una mossa troppa timida che potrebbe anche essere una perdita di tempo.

14. Ta1 — c1		Ta8 — c8
15. Tc1 — c2		Tc8 — c7

16. Tc2 — e2. Il Bianco ha raddoppiate le Torri in modo formidabile nella linea aperta, — e ciò è un gran vantaggio.

16. . . . ,		Dd8 — c8
17. h2 — h3		Cc6 — d8
18. Dd1 — d2		a7 — a6
19. b3 — b4		Cd8 — e6
20. Ad3 — f5		Cf6 — e4

21. Cc3 × e4. La presa di questo pezzo ha tutta l'apparenza di un errore perchè permette al PD nero di prendere una posizione formidabile e apre la grande diagonale all'AD nero.

22. . . . ,		d5 × e4

23. d4 — d5. Se invece 23. A × e4 il Nero guadagna un pezzo con A × e4 e poi 24...., Tc2.

24. . . . ,		e4 × f3.

Errore che riapre la linea alle Torri in modo decisivo. Doveva giuocare 24...., Af4 e aveva il migliore giuoco.

25. Te2 × e6,		Dc8 — d8
26. Ab2 — f6!		g7 × f6

27. Te6 × d6, Dd8 × d6

28. Dd2 × h6 e vince perchè il matto è inevitabile.

(A).

4. Ac1 — g5		Cb8 — d7.

Può anche giuocare subito 4...., Ae7; ma il tratto del testo nasconde un tranello, — se ora il Bianco continua con 5. c × d, e × d; 6. C × d5 coll'idea di guadagnare un pedone, — perderebbe invece un pezzo per il seguito 6...., C × d5; 7. A × d8, Ab4 † ecc.

5. e2 — e3		Af8 — e7
6. Cg1 — f3		Arrocca
7. Af1 — d3		d5 × c4.

Apparentemente il Nero viene a guadagnare un tempo avendo fatto fare due movimenti all'AR bianco, ma ciò è di ben poco vantaggio nei giuochi chiusi.

8. Ad3 × c4		c7 — c5
9. Arrocca		c5 × d4.

Così pure è di poco vantaggio l'avere isolato il PD bianco. Il Bianco in compenso ha tutte le linee aperte, e il suo pedone essendo centrale è fortissimo.

10. e3 × d4		b7 — b6
11. Dd1 — e2		Ac8 — b7
12. Ta1 — c1		Tf8 — e8
13. Tf1 — e1		Ta8 — c8
14. Ac4 — b3		a7 — a6
15. Cf3 — e5		Cf6 — d5.

Questi due ultimi tratti del Nero sono deboli ma in ogni caso ha giuoco inferiore.

Digitized by Google

16. Ce5×f7 Rg8×f7
17. De2×e6 † Rf7 — f8
18. Cc3×d5 Tc8×c1
19. Te1×c1 Ae7×g5
20. Cd5 — e7 e vince.

(B)

4. Ac1 — f4 Af8 — d6
5. Af4 — g3 Arrocca.

L'arroccamento è precoce, per la circostanza che l'AR fu messo in opposizione all'AD bianco; e non bisognava ora mettersi nella condizione di dover perdere un tempo ritirando l'AR, oppure aprire all'avversario la linea di TR addosso all'arroccamento, ciò che è peggio!

6 c4 - c5 Ad6×g3?
7. h2×g3 Tf8 — e8
8. f2 — f4. Il Bianco coglie subito l'occasione di un attacco diretto contro l'ala di Re.

8. . . . , Cb8 — c6
9. Cg1 - f3 b7 — b6
10. c5×b6 a7×b6
11. Dd1 — c2 Cc6 — a5.

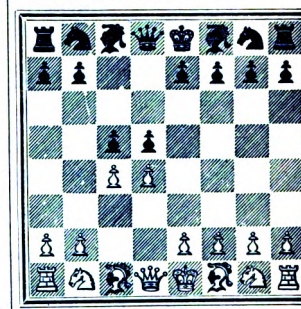
Debole; i pezzi sono sempre male giuocati ai lati, specialmente i Cavalli. Era meglio Ac8 — b7.

12. e2 — e4 h7 — b6
13. e4 — e5 Cf6 — d7
14. b2 — b4 Cd5 — b7
15. Af1 — b5 Dd8 — e7
16. Cf3 g5 De7×b4
17. Th1×h6 Rg8 - f8.

Prendendo la Torre viene matto in due tratti.

18. Dc2 — h7 Db4×c3†
19. Re1 — e2 Dc3 — b2†
20. Re2 — f3 Ta8 — a3†
21. Rf3 — g4 Db2×a1
22. Dh7 — h8 † Rf8 — e7
23. Th6×e6 † f7×e6
24. Dh8×g7† e dà il matto in pochi tratti.

Posiz. dopo il tr. 2° del Nero.



3. d4×c5. Si può continuare in due altre maniere ma nessuna può dare al Bianco un vantaggio decisivo. La prima che si trova anche in Salvio e in Cozio è 3. Cb1 — c3 col seguito 3...., e7 — e6; 4. c4×d5 (oppure 4. d×c, d4! 5. Ce4, f5; 6. Cd2, A×c5; 7. Cb3 ecc.) e6×d5; 5. d4×c5, d5 — d4; 6. Cc3 — e4, f7 — f5; 7. Ce4 — d2, Af8×c5; 8. Cd2 — b3, Cb8 — c6; 9. Cb3×c5, Dd8 — a5†; 10. Ac1 — d2, Da5×c5; 11. Ta1 — c1, Dc5 — d5; 12. b2 — b3, Ac8 — e6 e il Nero ha giuoco assai

Digitized by Google

più sciolto. La seconda forse preferibile alle altre è: 3. c4 × d5, Dd8 × d5; 4. e2 — e3 (meglio che 4. d × c, D × d1 †; 5. R × d1, e5 ecc.) c5 × d4; 5. Cb1 — c3, e poi e3 × d4 ecc., con giuoco pari.

3. . . . , Dd8 — a5 †.

Difesa poco soddisfacente, però anche poco conosciuta dai moderni scrittori. Il *Handbuch* di Bilguer, la segna con un punto interrogativo e dà una sola e stupida variante. Peggiore difesa sarebbe 3...., d5 × c4; Dd1 — a4 †, Cb8 — d7; 5. c5 — c6 ecc. La migliore è qui 3...., d5 — d4 suggerita da Cozio e studiata da Ponziani con questo seguito: 4. b2 — b4 (con 4. Cf3, Cc6; 5. a3, a5 ecc. il Nero riconquista subito il suo pedone) a7 — a5 (oppure anche 4...., e5; 5. Cf3, f6; 6. e3, d × e; 7. D × d8, R × d8; 8. A × e3, a5; 9. b5, Cd7; 10. c6, b × c; 11. b × c, Cc5 e riguadagna facilmente il suo pedone) 5. Cg1 — f3 (oppure 5. b5, e5; 6. a4, A × c5; 7. Cd2, Ae6 ecc.) a5 × b4; 6. Dd1 × d4, Dd8 × d4; 7. Cf3 × d4, e7 — e5; 8. Cd4 — b3, Ac8 — e6; 9. Cb1 — d2, Cb8 — d7 ecc. riguadagnando in breve il pedone con giuoco eguale.

4. Dd1 — d2. Con questo tratto il Bianco intende conservare il pedone di più. È la sola linea di giuoco per tentare di venire in vantaggio, ma contro una corretta difesa un vantaggio decisivo non sarebbe conseguibile. Può giuocare 4. Cb1 — c3 col seguito: 4...., d5 × c4; 5. Dd1 — a4 †, Da5 × a4; 6. Cc3 × a4, Ac8 — d7; 7. Ca4 — c3, e7 — e6; 8. Cc3 — e4, Ad7 — c6; 9. Ce4 — d6 † (coll'idea di sostenere questo pedone e portare l'attacco sul PAD nero) Af8 × d6; 10. c5 × d6, f7 — f6 e il Nero sta meglio.

4. . . . ,	Da5 × b2 †
5. Cb1 × d2	d5 × c4
6. Cd2 × c4	e7 — e6.

Questo tratto non è buono. Nel *Handbuch* di Bilguer si trova solo la difesa, pure insufficiente, 6...., Cb8 — d7; che permette di sostenere il pedone di più colla continuazione 7. b2 — b4. La migliore difesa la quale avrebbe dovuto almeno essere accennata nel citato *Handbuch* è 6...., Cb8 — a6. Di questa diamo una breve analisi.

Digitized by Google

VARIANTE.

6. . . . , Cb8 – a6
7. Af1 — d3. Non havvi altro mezzo per sostenere il pedone. Sarebbe quindi da considerare se non fosse preferibile abbandonare subito il pedone di più, e scioglière invece il proprio giuoco.

7. . . . , Cc6 — b4.
Sembra che possa venire giuocato anche 7...., Ae6; 8. Tc1 (se 8. Ca5, allora Cb4; 9. Rd2, Td8 !) Tc8; 9. Ca5, Ad5; 10. a3, b6; 11. c×b, T×c1 †; 12. A×c1, a×b; 13. e4, A×e4; 14. f3, b×a; 15. f×e (se 15. A×a6 allora Ac6) Cc5; 16. e5, Ce7 ecc., — ma il Bianco ha un giuoco preferibile.

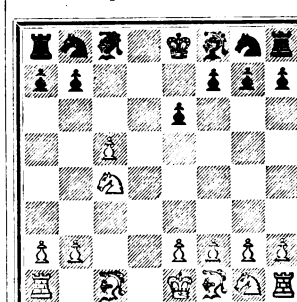
8. Cc4 — a3.
Se invece 8. Rd2 segue 8...., Ae6; 9. Rc3 !, Cd5 †; 10. Rd3, Arrocca ecc.

8. . . . , e7 — e6
9. Cg1 - f3 Cg8 — f6
10. Cf3 d2 Cf6 d7
11. Cd2 — b3. La lotta ha luogo per riconquistare il pedone perduto da una parte, e per sostenerlo dall'altra. L'abbiamo detto più volte nel corso di questa opera ed ora lo ripetiamo: quando per sostenere una superiorità materiale ne segue un grave ritardo nello scioglimento dei pezzi, o uno svantaggio grave di posizione, è sempre preferibile abbandonare il di più delle forze materiali per eguagliare la posizione. Il Bianco in questa partita si trova appunto in tale condizione.

11. . . . , Cb4 — d5
12. Ta1 — c1 Cd5 × e3
13. f2 × e3 Af8 — e7
14. Ca3 — b5 Arrocca
15. c5 — c6. Se invece 15. Cd6 segue 15...., C×c5 e guadagna il pedone. Col tratto del testo il pedone si mantiene, ma con grave danno della posizione.

15. . . . , b7 × c6
16. Tc1 × c6 Cd7 — e5
17. Tc6 — c7 Ae7 — b4 †
18. Re1 — f2 a7 — a6
19. Cb5 d4 Ab4 — d6
20. Tc7 — c3 Ce5 — g4 †
21. Rf2 — f3 f7 — f5
22. h2 — h3 Ac8 — b7 †
23. Cd4 — c6 Ab7 × c6
24. Tc3 × c6 Cg4 — e5 †
e guadagna la Torre ed il giuoco.

Posiz. dopo il tr. 6° del Nero.



7. Cc4 — d6 †. Allo scopo di cacciare una punta assai incomoda nel campo nemico. Se il pedone potrà essere sostenuto ciò che a giuoco cor-

Digitized by Google

retto non sembrerebbe possibile, la partita sarà vinta facilmente; — se il pedone dovrà cadere, il Bianco avrà l'opportunità di sciogliere vantaggiosamente i suoi pezzi ed ottenere la miglior posizione.

7. . . . ,	Af8 × d6
8. c5 × d6	Cg8 — f6.

Se invece 8...., f7 — f6 segue 9. b2 — b3, Ac8 — d7; 10. f2 — f4, Cg8 — h6; 11. e2 — e4, Cb8 — c6; 12. Cg1 — f3, e6 — e5; 13. f4 — f5, Ch6 — f7; 14. Ac1 — a3, Arrocca TD; 15. Af1 — c4, Th8 — f8; 16 Arrocca Tlt e il Bianco ha il migliore giuoco.

9. f2 — f3	Arrocca TR
10. e2 — e4	e6 — e5.

Necessaria per impedire che il PD venga sostenuto dal PR.

11. b2 — b3	Tf8 — d8
12. Ac1 — a3	Cf6 — e8.

L'attacco sul PD è precoce e viene facilmente parato. Era meglio adesso sciogliere il lato di Donna con Cb8 — c6 o Ac8 — d7.

13. Ta1 — d1	Ac8 — e6.

Mal giuocato; adesso il Bianco risponde con 14. Af1 — c4, e l'Alfiere nero non può ne cambiarsi perchè metterebbe un pedone bianco in condizione di sostenere il PD avanzato, nè può restare dove si trova perchè il Bianco col cambio degli AA doppierebbe due pedoni al Nero, — ciò che costituirebbe un grave svantaggio pel finale. Doveva quindi giuocare subito Ac8 — d7.

14. Af1 — c4	Ae6 — d7
15. g2 — g3	b7 — b5
16. Ac4 — d5	Ad7 — c6
17. Aa3 — c5	Ac6 × d5
18. Td1 × d5	Cb8 — d7
19. b3 — b4	a7 — a5
20. a2 — a3	a5 × b4

21. a3 × b4. Assai male giuocato. Così apre la linea alle Torri avversarie, e non essendo sciolto il suo lato di Donna compromette seriamente la partita. Doveva prendere coll'AD.

21. . . . ,	Ta8 — a1 †
22. Re1 — f2	Ta1 — c1.

Questo tratto è sufficiente, ma il Nero poteva assai meglio giuocare 22...., Td8 — a8 penetrando colle due Torri nel campo nemico e forzando la vittoria.

23. Rf2 — g2 Cd7 × c5.

Digitized by Google

Errore grossolano e gravissimo il quale perde una partita ormai salvata pel Nero. Così i due pedoni uniti bianchi divengono irresistibili. Giuocando semplicemente 23...., Ce8 — f6 il vantaggio veniva dalla parte del Nero. Infatti dopo 23...., Ce8 — f6 se 24. Td5 — d2 segue Cd7 × c5; 25. b4 × c5, Tc1 × c5; 26. Cg1 — e2, Cf6 — e8; 27. Th1 — d1, Tc5 — c6; 28. Td1 — b1, Tc6 — b6; 29. d6 — d7, Ce8 — c7 (tentando vincere; perchè se 29...., Cf6 segue 30. Td2 - b2, Tb8 — b8; 31. d7 — d8D †, Tb8 × d8; 32. T × b5 e il giuoco è patto) 30. Ce2 — c3, Rg8 — f8; 31. Td2 — b2, Td8 × d7. 32. Cc3 × b5, ecc. Patto. — Che se invece dopo 23... Ce8 — f6 il Bianco giuocava 24. Ac5 — e3 allora il Nero continua con 24..., Cf6 × d5; 25. Ae3 × c1, Cd5 × b4; 26. Ac1 — a3, Cb4 — d3; 27. Cg1 — e2, b5 — b4; 28. Aa3 — c1, Cd7 — c5 e vincerà col suo pedone libero, prendendo prima il PD.

24. b4 × c5 b5 — b4.

Adesso a nulla gioverebbe 24...., Ce8 — f6 perchè segue 25. Td5 × e5, Cf6 — d7; 26. Te5 — d5, Cd7 × c5; 27. Cb1 — d2 e vince facilmente.

25. Cg1 — e2 Tc1 — c2
26. Rg2 — f2 b4 — b3
27. Th1 — b1 b3 — b2
28. Rf2 — e1 f7 — f6
29. Re1 — d1 Tc2 — c4
30. Tb1 × b2 e vince facilmente giacchè se ora 30...., Rg8 — f7 segue 31. Tb2 — b7 †, Rf7 — g8! 32. d6 — d7 e guadagna il Cavallo e se giuoca altrimenti segue sempre Tb2 — b7 spingendo poi a tempo opportuno i due terribili pedoni centrali.

Digitized by Google

Digitized by Google

Parte Quarta

LA PARTITA

Nella *partita* si estrinseca la scienza degli scacchi. La partita è il terreno dove i neofiti fanno i primi passi nella pratica, dove il dilettante esperimenta i lumi che ha acquistato nello studio dei libri, dove il giuocatore provetto tenta le sue armi segrete; — e tutti lo fanno con eguale soddisfazione!

Chi giuoca, giuoca per vincere. Per vincere bisogna anzitutto mettersi nella condizione di non perdere. Il dilettante che si cimenta in una partita deve sempre cominciarla coll'idea stabilita che giuocando correttamente, non deve perdere. Questa convinzione non deve abbandonarlo mai. Ciò è della massima importanza, perchè in una partita a scacchi come in qualsiasi altra lotta il morale contribuisce immensamente al successo. Guai a lasciarsi abbattere da una suggestione deleteria! Ma d'altra parte il giuocatore non deve mai abbandonarsi ad una soverchia confidenza, e disprezzare il suo avversario anche se è di una forza a lui inferiore. Deve sempre giuocare con circospezione e con avvedutezza; e non deve mai confidare sopra un presumibile errore di lui; — deve anzi prevedere sempre nella risposta avversa-

Digitized by Google

ria il tratto giusto! Deve pensare che l'avversario ha a sua disposizione esattamente delle forze eguali alle sue, e che per indole naturale del giuoco a una mossa di attacco puossi rispondere con parecchie mosse di difesa! Che se nel corso del giuoco si apre qualche spiraglio che lasci intravedere una possibile vittoria, non si abbandoni soverchiamente a questa lusinga, ma la accolga e la ritenga con giusto criterio. Esamini, decida, eseguisca con lucidità, e con energia, ma sempre con prudenza e sempre col convincimento di aver giuocato, secondo il proprio giudizio, il tratto migliore. E sopratutto del proprio giudizio non diffidi mai, — abbia fiducia in se stesso. Se non è capace di ciò, abbandoni la partita e si dedichi... ai problemi.

Questo per il morale!

La partita rappresenta una battaglia; — o per meglio dire, una guerra. In una sola partita possono aver luogo varii combattimenti. Nella partita quindi devono riscontrarsi una strategia e una tattica. La strategia consiste nella concezione di un piano. La tattica è l'arte di svolgerlo materialmente. Di tutto questo abbiamo toccato diffusamente nella parte seconda parlando della teoria generale del giuoco. Per vincere si deve riuscire a fare trionfare uno o l'altro di questi due obbiettivi: o forzare il matto con un attacco brillante di pezzi in modo che nella migliore ipotesi per salvarsi l'avversario sia obbligato a sacrificare la maggior parte delle sue forze; o spingere all'ottava casa uno dei propri pedoni, prima degli avversari, in maniera che divenendo Donna porti una esuberanza di forze decisive nel proprio campo. Il primo di questi obbiettivi dà luogo al cosidetto giuoco aperto, il secondo al cosidetto giuoco chiuso.

Questi sono i due grandi obbiettivi, che il giuocatore non deve mai perdere di vista, — ma vi sono obbiettivi di secondaria importanza il cui conseguimento è però di un certo peso, perchè servono a portare un contributo più o meno rilevante al conseguimento dell'obbiettivo principale. Tali obbiettivi minori sarebbero per esempio il guadagno di un pedone o di una qualità, l'appostamento di un cavallo nel

Digitized by Google

centro della scacchiera da dove non possa venire scacciato, il rinchiudere uno o più pezzi all'avversario, l'ottenere un pedone passato e così via. Dal cumolo di questi vantaggi ottenuti, e spesso anche da uno solo può derivarne la vittoria.

Al conseguimento di un vantaggio qualsiasi si arriva mediante la *combinazione*. La combinazione è quella successione di due (almeno due) o più tratti che provocano poche e determinate risposte dell'avversario, dopo delle quali risulta per lui necessariamente un determinato svantaggio. Tutta la strategia del giuoco degli scacchi consiste secondo le peculiari condizioni di una data posizione nell'ideare, nel concepire delle combinazioni. La tattica sarebbe l'arte di farle riuscire.

Negli scacchi vi sono due scuole, come in ogni arte e in ogni scienza ve ne sono parecchie; — la scuola antica e la scuola moderna. La scuola antica si basa sul giuoco aperto e precisamente sulla *combinazione*. Il suo fondatore teorico fu il Greco di cui i giuochi brillanti abbiamo studiato, e profondamente studiato, nella *parte terza* di questo libro. I suoi seguaci più illustri si chiamavano Labourdonnais, Morphy, Anderssen, Tchigorine! La scuola moderna tende principalmente al conseguimento di una *posizione*, cioè a una determinata disposizione dei pezzi, dalla quale deve necessariamente scaturire un vantaggio. Naturalmente si basa sul giuoco chiuso, e suo fondatore teorico fu il Philidor. I suoi seguaci oggi sono legione!

E necessariamente deve essere così! Per quanto la scuola antica, dal lato estetico colpisca la fantasia, per quanto le partite giuocate dai maestri che abbiamo sopra nominati, sieno, la maggior parte, di una bellezza che restò insuperata, nella pratica moderna il giuoco aperto è l'eccezione; — la regola è di tenersi al giuoco chiuso. Nulla si vuole concedere all'alea; — e i giuochi aperti riescono spesso a delle incognite, a dei campi inesplorati dove il giuocatore che giuoca per non perdere, diffida di inoltrarsi, ed evita quasi sempre. La teoria poi ha tanto esaminate, tanto studiate le varianti principali di tutti i giuochi aperti che per seguirli con una certa sicurezza, sono necessarie delle cogni-

Digitized by Google

zioni che non tutti possono o sanno procurarsi. Perciò i moderni giuocatori si attengono ormai a poche e determinate aperture necessariamente conducenti al giuoco chiuso. La strategia che svolgono nelle loro partite tende principalmente a non mettersi in condizione d'inferiorità; il loro sforzo continuo è la conquista di una *posizione*. La base delle loro operazioni sta nella conoscenza profonda e accertata delle cose, — attività determinate, energie certe, indole speciali di particolari posizioni. Il loro obbiettivo principale, se non unico è di conseguire uno o l'altro di quei piccoli vantaggi il cui cumolo, come abbiamo detto più sopra, potrà dar la vittoria. Della vittoria, per il momento, non si preoccupano. Aspettono!

Si capisce facilmente che un tale sistema di giuoco non potrà dare che ben difficilmente le splendide combinazioni, che brillano tanto spesso nelle partite di giuoco aperto, — ma in ricambio darà dei superbi esempi di correttezza e di logica, presenterà una solidità adamantina nello slancio delle combinazioni, le quali saranno più rare, di una bellezza più fredda, più tranquilla, ma sempre belle e diciamolo pure francamente di una varietà maggiore.

Al principiante che studia, naturalmente, un tale sistema di giuoco riuscirà un po' difficile ad entrare in grazia. Egli comprenderà, gusterà ed apprezzerà subito la scuola antica e le geniali sue creazioni — non così la scuola moderna, e le profonde evoluzioni che infiorano le partite dei suoi seguaci, troppo spesso aride e monotone, talvolta a dirittura noiose! Ma bisogna che vi si abitui. Egli deve cominciare dallo studio delle più brillanti combinazioni di giuoco aperto. Noi gliene abbiamo data una larga messe, nella Parte terza, colla parafrasi accurata dei giuochi del Calabrese; — e una più originale gliene offriamo nel Capitolo secondo di questa Parte. Ma non deve arrestarvisi. Se vuole progredire ed elevarsi; se vuole formarsi uno stile solido e corretto oltre che elegante; se vuole togliersi dalla compagnia numerosissima della mediocrità, deve studiare e impossessarsi anche del meccanismo del giuoco chiuso, deve

Digitized by Google

arrivare a comprenderlo e ad apprezzarlo, deve anzi farsi di questo la regola, tenendo il giuoco aperto come eccezione. E per ottenere tutto questo deve studiare e ristudiare le partite dei grandi maestri della scuola moderna, non deve indietreggiare di fronte alle difficoltà che possono offrire sul principio, deve arrivare a comprenderle, gustarle ed apprezzarle con altrettanto ed anzi maggior piacere e soddisfazione di quello che abbia prima gustate ed apprezzate le concezioni della scuola antica.

Noi dividiamo questa Parte in tre capitoli. Nel primo abbiamo raccolto alcune magistrali partite tutte di giuoco chiuso, e le abbiamo scelte con cura tra le migliori, dei migliori maestri di oggi e di ieri; — analizzandole con larghezza, in maniera da facilitarne lo studio al principiante, e aprirgli un po' la strada per una più pronta intelligenza delle partite della scuola moderna in generale.

Nel secondo capitolo abbiamo raccolto alcune brevi partite più o meno recenti di scuola antica, giuocate del pari, tutte da grandi maestri. Sebbene per una completa intelligenza del giuoco aperto sieno più che sufficienti i giuochi del Greco studiati nella Parte terza, non sarà certo discaro al lettore, questa collana di piccole gemme, che tali sono le partite che abbiamo qui raccolte, nelle quali troverà esempi nuovi e più pratici di sottili combinazioni e delle insidie più profonde che possono aver luogo sulla scacchiera in partita viva e nel tempo stesso troverà anche copiosi dettagli della moderna teoria delle aperture, che potranno utilmente servirgli di illustrazione e complemento ai brevi cenni che ne abbiamo dato nelle *Appendici* della Parte terza.

Nel terzo capitolo abbiamo riuniti parecchi esempi di determinate combinazioni, presentate in modo sistematico, e qualche esempio di strattagemmi e delle insidie più comuni, che possono trovare occasione nel corso di una partita.

Digitized by Google

Capitolo I.

Partite di giuoco chiuso.

Partita I.

I tratti di questa partita sono tolti da Philidor. *A tout seigneur, tout honneur!* Come introduzione allo studio di una serie di partite di giuoco chiuso del più alto stile, abbiamo voluto presentare ai nostri lettori una partita improntata sostanzialmente agli stessi principi ma in una forma più piana e di più facile intelligenza. Non è un modello di correttezza. Tutt'altro. Non abbiamo quindi riportato di Philidor che i soli tratti, sostituendo alle sue annotazioni, spesso fallaci, delle altre che pure svolgendo la sua teorica di giuoco chiuso, rende evidenti gli errori che sono sparsi nella applicazione pratica che dà di essa il chiarissimo autore.

Partita d'Alfiere di Re.

BIANCO.	NERO.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Af1 — c4.	

Volendo adottare il giuoco chiuso, questo tratto non è opportuno; perchè se è vero, nei giuochi aperti, che questo è il modo migliore di giuocare l'AR, perchè va a ferire il punto debole f7, è altrettanto vero che nel giuoco chiuso l'AR così è male giuocato, e va giuocato in d3, o in e2. Questo come teoria generale, giacchè il tratto del testo è regolare.

2. . . . , Af8 — c5

Abbiamo detto altrove che la risposta migliore è 2...., Cg8 — f6.

3. c2 — c3.

Questo tratto sembra buono, perchè fatto allo scopo di spinger poi d2 — d4, e stabilire, se possibile, i pedoni nel centro. Però siccome questo obbiettivo, contro una corretta difesa, non è conseguibile, è più forte 3. Cg1 — f3, volgendosi al Giuoco Piano, oppure 3. Dd1 — e2.

3. . . . , Cg8 — f6

Il Nero può giuocare diversamente. Può giuocare 3...., Dd8 — e7,

Digitized by Google

tratto assai insidioso, perchè minaccia A×f2† e poi Dc5†, riprendendo il pezzo e guadagnando un pedone; e nel tempo stesso impedisce 4. d2 — d4, perchè questo tratto costerebbe pure un pedone. La migliore continuazione a 3...., De7, è 4. Cf3 seguito dall'Arroccamento.

Il Nero può anche giuocare 3...., Dg5, pure questo, tratto, assai imbarazzante per l'attacco. La miglior continuazione contro questa risposta è 4. Re1 — f1! La perdita dell'arroccamento non è svantaggiosa in questo caso perchè è compensata dalla perdita dei tempi che deve subire la Donna nera uscita intempestivamente.

4. d2 — d4 e5 × d4
5. c3 × d4 ?

Questo è un errore. Quando vi sono due pedoni uniti sulla stessa linea orizzontale bisogna mantenerli per quanto si può in quella posizione senza avanzarli, perchè sono allora assai più forti; e solo bisogna spingerli quando l'avversario proponga il cambio di uno di essi. Ciò vale come principio generale. Ma i principi generali hanno le loro eccezioni, e qui è il caso. Il Nero ha adesso l'opportunità di rompere i pedoni bianchi ed ottenere il migliore giuoco; e per evitare ciò era preferibile pel Bianco giuocare: 5. e5, dove seguiva per migliore 5...., d5!; 6. e×f, d×c; 7. Dh5, Arrocca!; 8. D×c5, Te8†; 9. Ce2, d3; 10. Ae3, d×e; 11. Cd2, ecc. Parità.

5. . . . , Ac5 — b6 ?

Male giuocato. Ciò permette al Bianco di stabilire i suoi pedoni nel centro con vantaggio. Doveva giuocare: 6...., Ab4†; 7. Ad2; 8. C×d2, d5!, e i pedoni centrali sono rotti!

6. Cb1 — c3 Arrocca
7. Cg1 — e2 ?

Altro errore del Bianco. Qui era indispensabile 8. e4 — e5!

7. . . . , c7 — c6 ?

Il Nero non approfitta dell'errore del Bianco. Doveva giuocare 8...., C×e4; 9. C×e4, d5, con giuoco preferibile.

8. Ac4 — d3! d7 — d5

Troppo tardi. Ora questo tratto è inutile perchè il PR bianco spinto alla 5ª acquista maggior valore. Del resto qualunque cosa faccia il Nero, comincia a sentire le conseguenze dei suoi primi errori.

9. e4 — e5 Cf6 — e8
10. Ac1 — e3 f7 — f6!
11. Dd1 — d2! f6 × e5.

Non è ben giuocato, perchè sebbene con questa presa il Nero apra la linea alla sua Torre, permette al Bianco di riunire quattro pedoni contro due dalla parte di Re, ciò che è un grande vantaggio.

12. d4 × e5 Ab6 × e3

Il Nero fa questo cambio, per avere liberi i suoi pedoni del lato di Donna, e tentare con quelli un controattacco. Se avesse giuocato invece 12...., c5, minacciando d5 — d4, avrebbe commesso un er-

Digitized by Google

rore, perchè il Bianco continuava subito con C×d5 in vista di A ×h7 †.

13. Dd2 × e3 Ac8 — e6
14. Ce2 — f4.

Collo scopo di cambiare questo Cavallo coll'Alfiere avversario. È sempre utile togliere di mezzo gli Alfieri avversarii quando si hanno pedoni sul cui avanzamento poggia il piano di attacco. Gli Alfieri specialmente se riuniti, sono impareggiabili per fermare la marcia dei pedoni avversi.

14. . . . , Dd8 — e7
15. Cf4 × e6 De7 × e6
16. Arrocca TR.

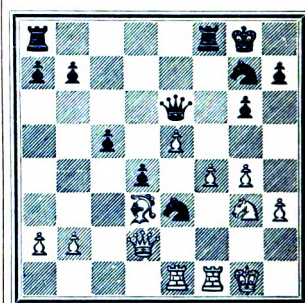
Quando si ha la scelta di arroccare da una o dall'altra parte, è assai importante il decidersi. In questo caso il Bianco giuoca il tratto giusto, perchè mette il Re al sicuro, e colla Torre protegge l'avanzamento del PAR. Se le Donne fossero state cambiate sarebbe meglio arroccare dal lato di Donna, oppure non arroccare, e giuocare a suo tempo Rel — d2, perchè i pedoni neri dal lato di Donna potrebbero divenire assai minacciosi, e il Re è il pezzo più potente da opporre all'avanzamento dei pedoni avversi!

16. . . . , Cb8 — d7
17. f2 — f4 g7 — g6
18. h2 — h3 Ce8 — g7
19. g2 — g4 c6 — c5
20. Cc3 — e2 d5 — d4
21. De3 — d2 Cd7 — b6

Questa manovra di Cavallo è degna della massima attenzione.

22. Ce2 — g3 Cb6 — d5
23. Ta1 — e1 Cd5 — e3

Il Nero ha fatto prendere a questo Cavallo una posizione formidabile. Toglie ai pezzi del Bianco ogni comunicazione e minaccia di rompere la catena dei suoi pedoni.



24. Te1 × e3.

Questo tratto non riesce facile a comprendersi. In generale ciò che determina la superiorità di una delle due parti non è già la forza materiale superiore, ma bensì una migliore posizione dei pezzi e dei pedoni, o con altre parole una disposizione più favorevole di quelli, atta a conseguire un vantaggio decisivo. Nella presente posizione il Bianco ha i suoi pedoni del lato di Re disposti in tal modo che molto probabilmente l'uno o l'altro arriverà all'ottava; ma il Nero ha fatto prendere al suo Cavallo una fortissima posizione, e minaccia g6 — g5, col quale tratto romperebbe tutta la catena degli stessi pedoni. Per mantenere adunque la superiorità

Digitized by Google

di posizione il Bianco non ha altra via che sacrificare la qualità togliendo di mezzo il pericoloso Cavallo.

24. . . . ,	d4 × e3
25. Dd2 × e3,	De6 × a2
26. f4 — f5!	Da2 × b2
27. f5 — f6!	

Non tanto per offendere il Cavallo, quanto per collocare i pedoni in casa del colore diverso del proprio Alfiere; circostanza che bisogna avere bene presente in un attacco di pedoni avanzati, per impedire che il Re o i pezzi avversari si portino in mezzo ad essi.

27. . . . ,	Cg7 — e8
28. g4 — g5	Db2 — d4

Questo è un errore, anzi è un suicidio. Il cambio della Donna deve ricercarsi quando si teme che l'attacco avversario divenga troppo molesto, oppure quando si sia in vantaggio di forze, e i propri pedoni sieno in forte posizione. In questo caso è il Bianco che deve ricercare il cambio della Donna. Il Nero avrebbe invece dovuto tentare un controattacco coi suoi pedoni di Donna. Per esempio 28...., a7 — a5; 29. e5 — e6, a5 — a4; 30. f6 — f7 †, Rg8 — g7; 31. f7 × e8D, Tf8 × f1 †; 32. Rg1 × f1, Ta8 × e8, e il Bianco in questa posizione ha tutt'altro che una partita guadagnata!

29. De3 × d4	c5 × d4
30. e5 — e6	Ce8 — d6
31. Cg5 — e4	Cd6 — f5
32. Tf1 × f5.	

Altro sacrificio di qualità necessaria per rendere irrestibili i pedoni e decidere la vittoria in pochi tratti.

32. . . . ,	g6 × f5
33. Ce4 — d6	a7 — a5
34. e6 — e7	Tf8 — b8
35. Ad3 — c4 †	Rg8 — h8
36. f6 — f7 e vince.	

Partita II.

Questa partita fu giuocata in America nel 1897 in una sfida tra due dei più forti campioni del nuovo mondo. È un esempio assai istruttivo di giuoco chiuso, e della maniera più efficace di ottenere quei piccoli vantaggi il cumolo dei quali porta alla vittoria.

Gambitto di Donna rifiutato.

BIANCO. (Pillsbury)	NERO. (Showalter)
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6

La partita di Donna è quella che più di ogni altra si presta a un successivo svolgimento di giuoco chiuso. Qui le sorprese che tanto spesso si incontrano nei giuochi

Digitized by Google

aperti non sono che rare volte possibili; qui più che in altre aperture è necessario attenersi strettamente ai buoni principi della teoria generale, qui il genio del giuocatore deve sempre sostituirsi all'alea. Perciò questa è una apertura delle più difficili, nel tempo stesso che delle più sicure.

3. Cb1 — c3 Cg8 — f6
4. Ac1 — g5.

Questo Alfiere può venire giuocato in altre due maniere; cioè subito 4. Ac1 — f4, oppure in seguito Ac1 — b2 dopo la spinta b2 — b3, fatta al momento opportuno. Una lunga esperienza porta a ritenere il tratto del testo il modo più forte di giuocare l'AD, perchè obbliga il Nero a una difesa più serrata.

4. . . . , Af8 — e7
5. e2 — e3 Cb8 — d7
6. Cg1 — f3 Arrocca
7. Ta1 — c1 a7 — a6

Questo tratto è giuocato per impedire il salto eventuale del CD Bianco a b5, e minaccia di guadagnare un tempo con d5 × c4 e poi b7 — b5; però era preferibile 7...., b6 e poi Ab7; non curando il salto Cb5, per ora innocuo.

8. c4 × d5.

Qui il Bianco aveva aperta una linea di giuoco diverso, forse preferibile per la buona sistemazione dei suoi pedoni; cioè 8. c5, b6; 9. b4, a5; 10. a3 ecc.

8. . . . , e6 × d5
9. Af1 — d3 c7 — c6
10. Arrocca Tf8 — e8
11. Ad3 — b1.

Così l'Alfiere è ben giuocato, perchè conserva tutta la sua efficacia senza essere di ostruzionismo agli altri pezzi, come nella casa prima occupata; e serve di buon sostegno alla Donna quando sia giuocata a c2 per un eventuale attacco dalla parte di Re.

11. . . . , Cf6 — e4

Meno buono che in apparenza, perchè il Cavallo in questa posizione non si può sostenere. Meglio 11...., Cf8 per poi giuocare Ce6.

12. Ag5 — f4 Cd7 — f6
13. Cf3 — e5.

Lo studioso si arresti un momento e consideri come il Bianco ha già acquistato un notevole vantaggio di posizione. Questo Cavallo va ad occupare la stessa posizione del Cavallo avversario, ma esso la tiene solidamente, mentre quello sarà subito scacciato.

13. . . . , Ac8 — f5
14. f2 — f3 Ce4 × c3

È certo che con Cd6, il Cavallo non si metteva in una eccellente posizione ma ciò era preferibile al tratto del testo che apre, col cambio successivo, una linea formidabile alla Torre bianca sul debole PCD nero. Probabilmente ciò dipende da una svista, come rileveremo subito.

15. b2 × c3 Af5 × b1
16. Tc1 × b1 Ta8 — a7

Forzato. Il Nero forse vede ora soltanto che non può giuocare 16...., Tb8 come avrà avuto in-

Digitized by Google

tenzione, perchè seguirebbe 17. C×c6.

17. Dd1 — d3 Ae7 — d6

Se questo tratto è giuocato coll'intenzione di togliere di mezzo il pericoloso Cavallo bianco, è giuocato invano come si vedrà. Era in ogni caso preferibile Cd7.

18. Af4 — g5! h7 — h6

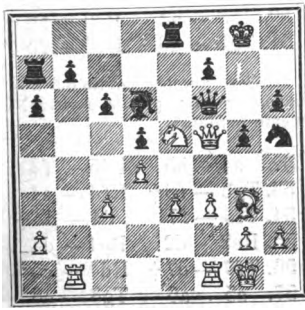
Se ora 18...., A×e5; 19. d× e, T×e5; seguiva 20. Dd4, Db8; 21. Af4 e vince.

19. Ag5 — h4 g7 — g5

Per quanto questo tratto comprometta la buona posizione dei pedoni bianchi del lato di Re, non si vede di meglio.

20. Ah4 — g3 Cf6 — h5
21. Dd3 — f5 Dd8 — f6

Questo è un errore che costa un pedone. Doveva giuocare invece 21...., A×e5; 22. A×e5, Cg7, seguita da b7 — b5, e la partita del Nero sebbene in posizione al quanto inferiore poteva sostenersi.



22. Ce5 — g4!

Una bella e graziosa combinazione che guadagna un pedone, almeno!

22. . . . , Df6×f5

Il Nero sceglie la continuazione che lascia le migliori probabilità di difesa. Si sa che un pedone di più anche a parità di posizione non sempre dà la vittoria. Con 22...., A×g3; 23. D×f6 il Bianco guadagnava ben di più. Con 22..., De6 seguiva: 23. D×e6, T×e6; 24. A×d6, T× d6; 25. Tb6, Rg7! 26. Tfb1, Td7; 27. Ce5, Te7; 28. Rf2 e poi Cd3, e Cc5 e guadagna il pedone senza alcuna risorsa pel Nero.

23. Cg4×h6† Rg8 — h7
24. Ch6×f5 Ad6×g3
25. h2×g3.

Assai meglio che prendere col Cavallo; perchè apre la linea di TR alle sue Torri, e fortifica i suoi pedoni. Il PT acquista di forza quando passa in fila di Cavallo, — anche se raddoppiato; — in tesi generale!

25. . . . , b7 — b5

Finalmente! Però troppo tardi!

26. Rg1 — f2 Rh7 — g6
27. Tf1 — h1.

Avendo un pedone di più, il Bianco liquida la posizione. Adesso il cambio è forzato perchè se il Nero rispondesse con qualunque altra mossa il Bianco vince subito con 28. g3 — g4.

27. . . . , Rg6×f5
28. Th1×h5 Ta7 — e7
29. Th5 — h6!

Digitized by Google

Bella combinazione pur questa, non tanto perchè difende l'attaccato PR dalla presa immediata (per il matto che ne seguirebbe in due tratti); quanto perchè obbliga il Re nero a mettersi davanti alle sue Torri e rende così inutile la loro conquista della linea di Re.

29. . . . ,		f7 — f6
30. Tb1 — e1		a6 — a5
31.	g3 — g4 +	Rf5 — e6
32.	f3 — f4.	

Ottenendo così la voluta superiorità di pedoni dal lato di Re, necessaria per vincere.

32. . . . ,		g5 × f4
33.	e3 × f4 +	Re6 — d7
34. Te1 × e7 +		Rd7 × e7
35. Th6 — h7 +		Re7 — d6
36. Th7 — f7		Rd6 — e6
37. Tf7 — a7.		

È rimarchevole e assai istruttiva la tattica del Bianco nel manovrare la Torre al guadagno di un secondo pedone. Se ora seguisse la spontanea risposta 37...., a5 — a4, seguirebbe 38. f5+ e poi Tf7 e il PAR sarebbe guadagnato. Il Nero però si difende assai bene per quanto lo comporta la sua infelice posizione!

37. . . . ,		b5 — b4!
38. Ta7 × a5		b4 × c3
39. Ta5 — c5		Re6 — d6
40. Tc5 × c3		Te8 — e4
41.	g4 — g5!	

Ancora una bella combinazione! Se ora 41...., T × f4+ segue 42. Tf3 e dopo il cambio forzato delle Torri, il Bianco resta con un facile finale di giuoco vinto di pedoni; — e se invece 41...., T × d4 segue 42. g6, Ta4; 43. a3, Ta7; 44. Rf3 e vince.

41. . . . ,		f6 × g5
42.	f4 × g5	Te4 × d4
43. Tc3 — e3.		

Necessaria per impedire che il Re nero passi e si metta davanti al PC. Il Nero non può offrire il cambio della Torre, perchè o l'uno o l'altro dei pedoni bianchi diventerebbe irrefrenabile.

43. . . . ,		c6 — c5

Evidentemente sarebbe inutile 4...., Tg4 dal momento che il Nero non può cambiare la Torre.

44.	g5 — g6	Td4 — a4
45.	a2 — a3	d5 — d4
46. Te3 — g3		Ta4 — a8
47.	g6 — g7	Ta8 — g8
48. Tg3 — g5		c5 — c4
49. Rf2 — e2		Rd6 — e6
50.	a3 — a4	Re6 — f6
51. Tg5 — g3		Rf6 — f5

Il Nero avrebbe potuto qui abbandonare. La partita è virtualmente perduta!

52.	a4 — a5	Rf5 — f4
53. Tg3 — f3 +		Rf4 — e4
54. Tf3 — f7		d4 — d3 +
55. Re2 — d2		Re4 — d4
56. Tf7 — d7 +		Rd4 — c5
57.	a5 — a6	Tg8 — e8
58.	a6 — a7	Rc5 — b4

Digitized by Google

59. Td7 — b7 † Rb4 — c5
60. Tb7 — b8 Te8 — e2 †
61. Rd2 — d1 c4 — c3

Una insidia. L'ultima cartuccia! Se ora sbadatamente il Bianco spingeva all'ottava l'uno o l'altro dei suoi pedoni, il Nero vinceva con 62...., c2 ; ; 63. Rc1, Te1 †; 64. Rb2, c1D † e vince!

62. Tb8 — c8 † Rc5 — d4
63. Tc8 — c4 †.

Una mossa brillante, ma superflua: adesso si poteva tranquillamente spingere all'ottava l'uno o l'altro dei due pedoni.

63. . . . , Rd4 — e3
64. a7 — a8D c3 — c2 †
65. Tc8 × c2 e vince.

Partita III.

Questa partita è una variante della precedente. — assai istruttiva perchè, nel confronto, risalta il modo migliore di giuocare i pedoni dal lato di Donna per parte del secondo giuocatore in questa difficile apertura; e in pari tempo offre un buon esempio di difesa contro l'attacco del primo giuocatore dalla parte di Re. Fu giuocata al Torneo di Hastings nel 1895.

Gambitto di Donna rifiutato.

BIANCO. (Pillsbury)	NERO. (Schlechter)
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. Ac1 — g5	Af8 — e7
5. e2 — e3	Cb8 — d7

Questo è il modo migliore di giuocare il CD, perchè il PAD deve essere lasciato libero per essere spinto al più presto.

6. Cg1 — f3 Arrocca
7. Ta1 — c1 b7 — b6

Nella partita precedente fu giuocato meno bene 7...., a7 — a6, e lo studioso avrà potuto constatare gli imbarazzi e lo svantaggio che emersero nel giuoco nero per l'ommissione di questa spinta del PCD!

8. c4 × d5.

Se subito Ad3 il Nero poteva rispondere con 8...., d × c, e il Bianco avrebbe perduto un tempo.

8. . . . , e6 × d5
9. Af1 — d3 Ac8 — b7
10. Arrocca c7 — c5!

Nella partita precedente abbiamo visto come questo pedone sia stato necessariamente spinto un solo passo, tenendo ristretto tutto il giuoco nero. Il Nero ha adesso una eccellente posizione.

11. Ad3 — b1 Cf6 — e4

Digitized by Google

Si paragoni questo salto di Cavallo, al tratto analogo della partita precedente. Qui è realmente buono, non tanto perchè torna difficile al Bianco di sloggiare questo incomodo visitatore, quanto perchè minaccia di disorganizzare tutto il giuoco bianco col cambio, che poi segue realmente.

12. Ag5 — f4.

Ritirata non così efficace come nella partita precedente. Se ora 12. C×e4, il Nero cacciava un incomodo pedone nel giuoco bianco; e se invece 12. A×e7 e poi 13. d×c, il Nero riuniva due pedoni nel centro, i quali sebbene non sostenuti da altri pedoni riescivano egualmente fortissimi.

12. . . . , Ce4 × c3

Il Nero fa bene di cambiare, sebbene il suo Cavallo potesse anche molto bene sostenersi nel centro.

13. Tc1 × c3.

Era forse qualche cosa meglio prendere col pedone, ma anche in tal caso il Nero otteneva vantaggio; perchè seguiva 13...., c5 ×d4! ed il Bianco riprendeva col PA ed il Nero aveva due pedoni contro uno nel lato di Donna, ciò che torna sempre di un vantaggio rilevantissimo, come abbiamo detto più volte, oppure riprendeva col PR, e il PAD restava debolissimo contro la linea aperta al Nero.

13. . . . , c5 — c4!

Il Nero ha adesso una superiorità di giuoco nel lato di Donna, e se potrà parare l'attacco del Bianco dalla parte di Re, attacco che certamente deve aver luogo, — avrà grandi probabilità di vincere. Si noti la differenza del tratto del testo, colla risposta che abbiamo indicato come la migliore, qualora il Bianco invece di riprendere colla Torre avesse ripreso col pedone, — e se ne studino le ragioni.

14. Cf3 — e5.

Qual differenza di efficacia tra questo salto e quello che ebbe luogo nella partita precedente!

14. . . . , f7 — f5!

Il Nero non si cura di scacciare il Cavallo con f7 — f6, perchè il Bianco avrebbe continuato con 15. Dc2 rendendo necessaria la spinta ulteriore f6 — f5!, giacchè il Nero non poteva rispondere con 15...., f×e per la continuazione 16. D×h7†, Rf7; 17. Ag6 †, Rf6; 18. Af5 e vince.

15. Rg1 — h1.

Per lasciare libera la casa g1 alla Torre, avendo intenzione di spingere poi il PCR. Se subito 15. — g4 seguiva: 15..... g7 — g5; 16. C×d7, D×d7; 17. Ae5, f×g ecc., con vantaggio del Nero.

15. . . . , Cd7 × e5
16. Af4 × e5 Ae7 — d6
17. f2 — f4 Ab7 — c8!

Il Nero inizia con questo tratto lo svolgimento di un piano di difesa assai ben concepito. Questo Alfiere inutile nella casa che occupava, ora sostiene efficacemente

Digitized by Google

e i pedoni del lato di Re e quelli del lato di Donna, e lascia libera la seconda linea alla TD che presto andrà ad occuparlo.

18.	Dd1 — h5	a7 — a6!
19.	Tf1 — f3	Ta8 — a7!
20.	Tf3 — h3	g7 — g6!

Il lato di Re è così del tutto difeso. Sembrerebbe indifferente spingere invece 20..., h7 — h6, ma oltre che ciò sarebbe contrario ai principi generali di teoria che vogliono che in un gruppo di pedoni quelli di mezzo sieno i più avanzati, e non quelli dei lati, — si presterebbe anche alla continuazione: 21. Dg6, A × e5; 22. f × e, Rh8; 23. g4, ecc. con buon attacco.

21.	Dh5 — h6	Ad6 × e5

Questo cambio adesso è necessario, essendo l'Alfiere bianco assai più forte del nero, e in ogni caso assai temibile. Per esempio la difesa 21...., Tf7, in vista di giuocare poi Af8, — assai lusinghiera, sarebbe erronea, perchè il Bianco risponderebbe subito 22. D × g6 †!

22.	f4 × e5	Ta7 — g7
23.	Th3 — f3.	

Cambiamento di tattica. Il Bianco mantiene sempre l'attacco, e adesso lo rivolge contro il PAR nero — il primo essendo stato respinto. Ora s'inizia un nuovo combattimento.

23.	. . . ,	b6 — b5
24.	Tc3 — c1	Dd8 — e7
25.	Tc1 — f1	Tf8 — f7

Impedendo ancora che il Bianco spinga 26. g2 — g4, nel qual caso il pedone sarebbe preso subito con vantaggio.

26.	h2 — h4.	

Il Bianco però continua con grande energia il suo attacco e non abbisognava meno di una così accurata difesa per non soccombere!

26.	. . . ,	Ac8 — e6
27.	g2 — g4	De7 — d7!

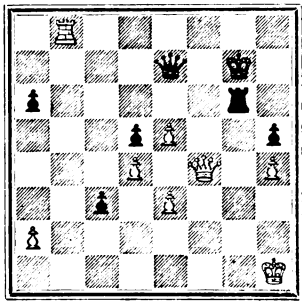
Il Nero sacrifica assai bene un pedone per non arrischiare la perdita della partita. Infatti se invece 27...., f5 × g4; seguiva 28. Tf3 — f6, e poi h4 — h5 con forte giuoco.

28.	g4 × f5	g6 × f5
29.	Dh6 — h5	Tg7 — g6
30.	Ab1 × f5	Ae6 × f5
31.	Tf3 × f5	Tf7 × f5
32.	Tf1 × f5	b5 — b4

Il Bianco ha guadagnato il pedone ma ha esaurito tutte le sue forze, e l'attacco è finito. Ora il Nero fa valere la sua superiorità dal lato di Donna e inizia un nuovo combattimento sul quale prende energicamente l'offensiva.

33.	Dh5 — f3	c4 — c3
34.	b2 × c3	b4 × c3
35.	Tf5 — f8 †	Rg8 — g7
36.	Tf8 — b8	Dd7 — e7!
37.	Df3 — f4	h7 — h5!

Digitized by Google



38. e5 — e6.

Il pedone guadagnato non si può mantenere. In pochi tratti energici il Nero ha conquistata una posizione superiore e riguadagna il suo pedone forzatamente con giuoco migliore. Se invece 38. Tc8 seguiva 38...., Tg4; 39. Df6 - (forzato) D×f6; 40. e×f, R×f6; 41. T×c3, T×h4†; 42. Rg2, Tg4†; 43. Rh2, Rf5 con giuoco da vincere.

38. . . . ,	Tg6 × e6
39. Tb8 — c8	Te6 — e4
40. Tc8 — c7 ?	

Così il Bianco affretta la sua rovina. Meglio era 40. Dg3†, Tg4; 41. Dc7, D×c7; 42. T×c7†, Rf6, 43. T×c3, T×h4†; 44. Rg2, Tg4† ecc., come più sopra; laddove la vittoria del Nero è assai più difficile.

40. . . . ,	Te4 × f4
41. Tc7 × e7 †	Tf4 — f7
42. Te7 — e5	c3 — c2
43. Te5 — g5 †	Rg7 — h6
44. Tg5 — g1	Tf7 — b7
45. Rh1 — h2	Tb7 — b1

e il Nero vince.

Partita IV.

Questa partita presenta uno svolgimento differente della stessa apertura delle due precedenti. Partita magistrale, giuocata tra i due più grandi maestri di quell'epoca. È la tredicesima del match tra Zukertort e Steinitz che ebbe luogo in America nel 1886, vinto dal secondo, sebbene perda questa partita. Ha fasi interessantissime e degne del massimo studio.

Gambitto di Donna rifiutato.

BIANCO. (Zukertort)	NERO. (Steinitz)
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. Ac1 — g5.	

L'A[illegible] giuocato in questa forma permette al secondo giuocatore un più libero scioglimento.

Digitized by Google

4. . . . , c7 — c5

Buona difesa, e tratto assai insidioso! Se ora, per esempio, il Bianco continuasse con 5. A×b8, T×b8; 6. Da4 †, pel guadagno di un pedone, verrebbe in svantaggio pel seguito: 6..... Ad7; 7. D×a7, Ta8; 8. D×b7, c×d; 9. Cb5, Ab4 †; 10. Rd1, Tb8 ecc. Così pure sarebbe svantaggioso 5. Cb5, c×d!; 6. Cc7†, D×c7; 7. A×c7, Ab4† ecc.

5. e2 — e3! c5 × d4

Il Nero giuoca per l'isolamento del PD avversario, ma in questa apertura un tale isolamento per chi ha l'attacco non è svantaggioso. Svantaggioso è solo quando le due posizioni stanno eguali, e peggio quando chi lo subisce deve difendersi. Questo non è il caso; la libertà delle varie linee e il dominio del centro col pedone isolato dà al giuoco Bianco una nota di superiorità.

6. e3 × d4 d5 × c4
7. Af1 × c4 Cb8 — c6

Potrebbe anche giuocare 7...., Cb8 — d7 e poi Cb6; dove sarebbe cattiva pel Bianco la continuazione 8. Cb5?, Ab4†; 9. Rf1, Arrocca; 10. Cc7, Cb6!; 11. C×a8, C×c4; 12. Cc7, e5; 13. A×e5 (13. d×e, D×c7) Cg4 minacciando Ce3† con violento attacco.

8. Cg1 — f3 Af8 — e7
9. Arrocca Arrocca
10. Tf1 — e1 Ac8 — d7
11. Dd1 — e2 Dd8 — a5

La Donna qui occupa una eccellente posizione. Ciò spiega la manovra successiva del Bianco per sloggiarla, o paralizzarne l'attività.

12. Cc3 — b5 a7 — a6
13. Af4 — c7 b7 — b6

I pedoni del lato di Donna così sono mal disposti, ma la mossa è forzata, altrimenti la Donna è perduta.

14. Cb5 — c3 Tf8 — c8
15. Ac7 — f4 b6 — b5
16. Ac4 — b3 Da5 — b6
17. Te1 — d1.

Il Bianco avrebbe adesso una miglior posizione, ma il tratto del testo è una perdita di tempo che sciupa in parte la bontà della posizione, e toglie la TR da una linea eccellente per occuparne un'altra che avrebbe potuto esser presa dall'altra Torre. Ciò dimostra di quanta importanza sia il modo di giuocare le Torri quando l'una o l'altra possono occupare una stessa casa! Qui il tratto giusto era 17. Ta1 — d1 seguito da Ae5, Ac2, e poi Ce4 con eccellente attacco.

17. . . . , Cc6 — a5
18. Ab3 — c2 Ca5 — c4
19. Ac2 — d3 Cc4 — d6
20. Cf3 — e5 Ad7 — e8
21. Af4 — g5.

Se la TR non fosse stata mossa al tratto 17 ed invece fosse stata giuocata la TD, il Bianco ora potrebbe giuocare 21. d4 — d5, e×d; 22. C×f7. Il tratto del testo minaccia la stessa continuazione (dopo C×f7, R×f7 il sacrificio del-

Digitized by Google

la Donna D×e7 e poi C×d5 †) ma il Nero vi provvede!

21. . . . ,		Db6 — d8!
22. De2 — f3		Ta8 — a7
23. Df3 — h3		h7 — h6
24. Ag5 — e3.		

Se la Donna nera non fosse stata rimessa a sua casa nel tratto 21, ora il Bianco potrebbe tentare il sacrificio dell'AD per due pedoni, con formidabile attacco. Ma così ciò non è possibile, perchè dopo la ripresa del secondo pedone colla Donna, il Nero risponde con Af8 difesa più che sufficiente.

24. . . . ,		Ta7 — c7

Nella sua foga di raddoppiare le Torri in linea di AD, il Nero forse non ha ben calcolate le conseguenze del tratto successivo del Bianco. Il Bianco ora non trovando solido di continuare un attacco sull'ala di Re così egregiamente difesa, pensa al finale e coglie il destro di conquistare uno di quei piccoli vantaggi, destinati a pesare decisivamente più avanti. Egli dà il suo pedone isolato, in cambio del PTD avversario, e ottiene due pedoni contro uno nel lato di Donna. Questa strategia, permette però al Nero un buon controattacco.

25. d4 — d5		b5 — b4

Forzata, per non perdere la qualità o un pedone.

26. Cc3 — e2		Cf6 × d5
27. Ad3 × a6		Tc8 — a8
28. Aa6 — d3		Ae7 — f6
29. Ae3 — d4		Cd6 — b5
30. Ce5 — f3		Cb5 × d4
31. Cf3 × d4		Ta8 — a5

Una mossa fortissima. Questa Torre occupa adesso una posizione formidabile di attacco e di difesa.

32. Dh5 — f3		Ae8 — a4

Anche questa nella sua semplicità è una mossa assai forte, perchè obbliga il Bianco o a perdere un tempo col rimuovere la Torre o a spingere un passo il PC indebolendo così il PTD, che verrebbe certo attaccato e probabilmente conquistato dalle Torri nere raddoppiate in fila di TD. Dei due mali il Bianco sceglie il minore, ma siccome più tardi il PCD deve venire spinto, era meglio farlo subito.

33. Td1 — e1		Cd5 — e7
34. Df3 — e4		g7 — g6

Così s'indeboliscono i pedoni dell'ala di Re, ma era peggio 34...., Cf5 cui poteva seguire tanto 35. C×f5, quanto meglio 35. C×e6.

35. b2 — b3.		

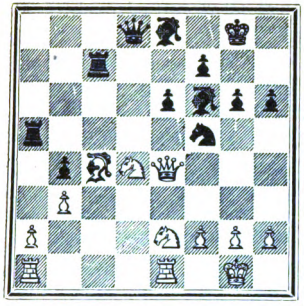
Questo tratto non è buono per la ragione detta più sopra, ma è difficile trovare di meglio. Il Bianco sino da adesso vagheggia il successivo sagrificio di Cavallo.

35. . . . ,		Aa4 — e8

Il Nero non teme l'evidente sagrificio del Cavallo bianco, altrimenti avrebbe giuocato Ad7.

36. Ad3 — c4		Ce7 — f5

Digitized by Google



37. Cd4 × e6.

Il sacrificio è necessario adesso, perchè il Bianco non ha nulla di meglio per cominciare l'attacco. La combinazione 37. Tal — d1, Td7; 38. C × e6 non regge per la risposta 38..., T × d1 e vince; e in qualunque altro caso la qualità era in pericolo senza compenso.

37. . . . ,	f7 × e6
38. Ac4 × e6 †	Rg8 — g7

Era qualchecosa meglio 38...., Af7; 39. Ta1 — d1, De7 ecc.

39. Ta1 — d1	Dd8 — e7

Anche adesso il Nero non giuoca il tratto più forte. Era meglio 39...., Db8 dove se egualmente 40. Cf4 allora seguiva Te5 con più efficacia, e senza gli imbarazzi che seguono.

40. Ce2 — f4	Ta5 — e5
41. De4 — b1	Te5 × e1 †
42. Td1 × e1	Af6 — c3
43. Cf4 — d5	De7 — c5
44. Cd5 × c7	Dc5 × c7

Forzato, evidentemente. La perdita di questa qualità avrebbe potuto evitarsi se la Donna nera non avesse occupata l'incomoda posizione in e7.

45. Te1 — d1!	Cf5 — d4
46. Ae6 — c4	Ae8 — c6
47. Db1 — d3	Ac6 — a8

Allo scopo di giuocare poi Dc6, ma il tratto riesce una perdita di tempo incomprensibile in un giuocatore di prima forza. Il tratto giusto era Dc7 — f4, e poi Df6.

48. Dd3 — e3	Dc7 — d6
49. a2 — a3!	

Cogliendo il momento opportuno per togliere di mezzo l'imbarazzante PCD avversario.

49. . . . ,	Aa8 — c6
50. a3 × b4	Dd6 — f6

Maniera ingegnosa di difendere l'AR. A questa posizione il Nero sarebbe giunto come abbiamo indicato in nota al tratto 47, senza aver cambiato il forte PCD, qualora non avesse perduti due tempi negli inutili movimenti dell'AD ai tratti 47, 49.

51. Rg1 — f1	Cd4 — b5
52. De3 — e6.	

Naturalmente il modo migliore da togliersi da ogni preoccupazione contro la forza combinata della Donna e due Alfieri dell'avversario.

52. . . . ,	Df6 × e6
53. Ac4 × e6	Ac3 × b4

Digitized by Google

Il Nero avrebbe fatto meglio di conservarsi i due Alfieri, ritornando col Cavallo in d4, e poi entrare col Re in azione.

54. Ae6 — d7!

Benissimo giuocato. Due pezzi minori soli sulla scacchiera in una posizione aperta difficilmente possono resistere ad una Torre e pedoni liberi, sopratutto quando il Re non può sostenerli e sono Alfiere e Cavallo. Il Bianco adunque approfitta subito dell'occasione di cambiare un Alfiere.

54. . . . , Cb5 — c3

Il solo tratto per non perdere un pezzo.

55.	Td1 — d4	Ac6 × d7
56.	Td4 × d7 †	Rg7 — f6
57.	Td7 — d4	Ab4 — e7
58.	b3 — b4	Rf6 — e5
59.	Td4 — c4	Cc3 — b5
60.	Tc4 — c6	Ae7 — d6
61.	Tc6 — b6	Cb5 — d4
62.	Tb6 — c7	g6 — g5
63.	b4 — b5	Re5 — d5
64.	b5 — b6	Rd5 — c6

Il Bianco ha giuocato egregiamente tutta questa fase della partita. Ha obbligato il Re Nero ad abbandonare i suoi pedoni del lato di Re per correre ad arrestare il minaccioso PCD Bianco; ed ora questo pedone che ha fatto quanto poteva fare, viene abbandonato, al momento opportuno per permettere alla Torre di prendere i pedoni neri e restare così con due pedoni uniti e liberi, i quali sostenuti dal loro Re dovranno vincere certamente.

65.	Tb7 — h7	Rc6 × b6
66.	Th7 × h6	Rb6 — c7
67.	h2 — h4!	g5 × h4
68.	Th6 × h4	Cd4 — f5

Ora la partita è entrata in un finale teorico, uno dei più difficili: Re e due pezzi minori, contro Torre e due pedoni uniti.

69.	Th4 — h7 †	Rc7 — d8
70.	g2 — g4	Cf5 — e7
71.	Rf1 — g2	Rd8 — e8
72.	Rg2 — f3	Ad6 — c5
73.	Th7 — h5	Ac5 — d4
74.	Rf3 — g3	Re8 — f7
75.	f2 — f4	Ad4 — c3
76.	Th5 — b5	Ac3 — e1 †
77.	Rg3 — f3	Ae1 — c3
78.	g4 — g5	Ac3 — a1
79.	Rf3 — g4	Aa1 — c3
80.	f4 — f5	Ac3 — d4
81.	Tb5 — b7	Ad4 — c3
82.	Rg4 — h5	Ac3 — d4

A questo punto il finale fu assai discusso dai teorici. Fu proposto 82..., Ag7! come tratto che assicurava la patta, ma Zukertort dimostrò il contrario nel suo giornale. Chi desiderasse averne l'analisi completa veda il nostro *Trattato dei finali di partita*, pag. 140 e seg.

83.	Rh5 — h6	Ad4 — g7 †
84.	Rh6 — h7	Ag7 — e5
85.	g5 — g6 †	Rf7 — f8
86.	Tb7 × e7	Rf8 × e7
87.	g6 — g7 e vince.	

Digitized by Google

Partita V.

Decima partita della sfida memorabile tra Anderssen e Morphy, che ebbe luogo a Parigi nel dicembre 1858. Forse la più interessante tra le undici giuocate. È una lotta titanica tra due giuocatori che usano le armi loro favorite il giuoco aperto e il giuoco chiuso. Anderssen, grande maestro anche nel giuoco aperto, era formidabile nel giuoco chiuso, e contro il temuto maestro americano sapendolo invincibile nel primo, si tenne quasi sempre al secondo. Soccombette egualmente, ma vinse questa partita, e giunse anche in altre partite a delle posizioni eccellenti.

Apertura irregolare.

BIANCO.	NERO.
(Anderssen)	(P. Morphy)
1. a2 — a3	

Il Bianco rinuncia spontaneamente al vantaggio del tratto, facendo una mossa apparentemente inutile, coll'idea di giuocare poi una *Difesa Siciliana* (nella quale apertura la spinta un passo del PTD, secondo la teoria d'allora, era necessaria) venendo così a riguadagnare il tempo apparentemente perduto: se il Nero rispondesse con 1..., e7 — e5. Il Bianco però, anche con tale idea, avrebbe fatto meglio a giuocare subito 1. c2 — c4, obbligando il secondo giuocatore, qualora volesse tenersi al giuoco aperto, a rispondere 1..., e7 — e5; mentre alla mossa del testo, avrebbe potuto rispondere (e oggi certo lo si farebbe con 1..., d7 — d5!, venendo subito in vantaggio, perchè nella *Partita di Donna* la spinta del PTD un passo, nove volte su dieci, fatto precocemente, è svantaggiosa.

1. . . . ,	e7 — e5
2. c2 — c4	Cg8 — f6
3. Cb1 — c3	d7 — d5
4. c4 × d5	Cf6 × d5
5. e2 — e3	Ac8 — e6
6. Cg1 — f3	Af8 — d6
7. Af1 — e2	Arrocca
8. Arrocca	Cd5 × c3?

Questo è un grave errore di tattica. Colla presa del Cavallo il Nero permette che i pedoni bianchi si fortifichino al centro e apre all'avversario la linea di CD. La sua strategia avrebbe qui dovuto mirare ad ottenere una maggioranza di pedoni dal lato di Donna, ciò che avrebbe potuto conseguire senza grande difficoltà, giuocando intanto 8..., c7 — c5 e poi Cb8 — c6.

9. b2 × c3	f7 — f5
10. d2 — d4	e5 — e4

Digitized by Google

Tutti questi tratti del Nero sono deboli. Egli si getta in un giuoco aperto con tutta l'anima, secondo il proprio stile! Il principio generale che l'attacco più efficace del centro è quello del PR sostenuto dal PAR i quali appoggiati dai pezzi si spingono addosso al Re avversario, non trova qui applicazione perchè è da osservarsi che il PR avversario è spinto un solo passo, e che una volta spinto alla quarta il proprio PR, i pedoni del lato di Donna avversari acquistano una forza rilevante.

11. Cf3 — d2.

Meglio che Ce1, troppo difensiva. Così il Cavallo rientra facilmente in giuoco ed impedisce intanto la spinta del PAR Nero.

11. . . . ,	Tf8 — f6?
12. f2 — f4	Tf6 — h6

Svolgimento di un piano di attacco male ideato. Qui la Torre è messa in una posizione infelice, vi rimarrà lungo tempo inattiva, e il ricondurla nel campo dell'azione farà perdere parecchi tempi!

13. g2 — g3.

Buon tratto che mette in ottimo piede di difesa tutto il lato di Re. Il Bianco può adesso tranquillamente pensare ad approfittare della eccellente posizione che ha nel lato di Donna.

13. . . . ,	Cb8 — d7
14. Cd2 — c4	Ae6 × c4

Per quanto ciò permetta all'AR Bianco di occupare una diagonale importante, il cambio è necessario per impedire Ce5 dove il Cavallo occuperebbe una posizione formidabile, e da dove non potrebbe venir tolto che con un cambio che vi sostituirebbe un pedone assai fastidioso.

15. Ae2 × c4 †	Rg8 — h8
16. Ta1 — a2	Dd8 — e7
17. a3 — a4	Cd7 — f6
18. Dd1 — b3	b7 — b6
19. Ac4 — e6	Ta8 — e8!
20. Ae6 — c4.	

Questa ha tutta l'apparenza di una perdita di tempo, ma oltrechè una perdita di tempo in una partita di giuoco chiuso è di una importanza secondaria, in questo caso siccome il Nero non potrà mantenere la Torre in e8, la perdita di tempo si compensa. Il PAR non si può prendere perchè l'Alfiere andrebbe perduto contro 20...., g7 — g6. Probabilmente il Bianco ha giuocato il suo tratto 19°, per obbligare il Nero a difendere il suo PAR colla spinta g7 — g6 che indebolirebbe i pedoni del lato di Re, ma il Nero ha risposto con un tratto impreveduto, che sventa l'obbiettivo avversario e lo obbliga a perdere un tempo o a rispondere con 20. d4 — d5 ciò che permetterebbe al Nero una nuova linea di contraattacco forzando il cambio dell'AR bianco contro il Cavallo nero. Il Bianco mantiene i suoi due AA e fa bene!

20. . . . ,	Cf6 — g4
21. Ta2 — g2	Te8 — b8
22. Ac4 — e2	Cg4 — f6
23. c3 — c4	c7 — c6
24. Ac1 — b2	De7 — f7

Digitized by Google

Minacciando 25...., b6 — b5, che rovinerebbe tutta l'ala di Donna del Bianco.

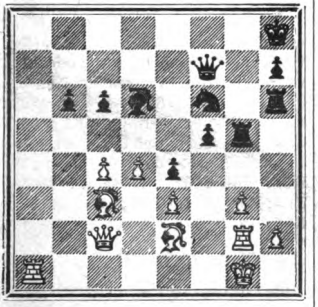
25. Db3 — c2! Ad6 — e7
26. Ab2 — c3 Tb8 — g8

Debole sotto due punti di vista; indebolisce l'ala di Donna che resta affatto sguarnita, e prepara un attacco senza seguito che ritornerà a solo vantaggio del Bianco.

27. Tf1 — a1! g7 — g5?

Iniziando uno di quegli attacchi che o riescono o si soccombe! Indipendentemente da ogni altra considerazione, ma solo in riguardo della posizione che occupa adesso l'AD bianco, questo tratto è ben temerario!

28. f4 × g5 Tg8 × g5
29. a4 — a5 Ae7 — d6
30. a5 × b6 a7 × b6



31. Ta1 — a8 †.

Nel suo ardore di cambiare la Donna e di arrivare al finale, e forse seguendo la linea di un piano di giuoco chiuso già preparato da tanto tempo e che ha così felicemente portato a conseguimento, il Bianco non vede qui una maniera più efficace di vincere subito; così: 31. c5, b × c (se Ac7 allora 32. Ta7) 32. d × c, Af8! (se A × c5 segue 33. Ta8 † Af8!; 34. Ac4, Dg7; 35. Db2, c5; 36. Db8 e vince) 33. Ta8, Rg7 (se Rg8, allora 34. Ae5, Cd5; 35. Ad6, T × d6; 36. c × d, C × e3; 37. D × c6 e vince) 34. Ac4, De7 (Db7. 35. Da2) 35. Td2, D × c5; 36. Td7 , Rh8 (Rg6; 37. Af7 † poi A × f6) 37. A × f6 †, T × f6; 38. Dc3, Tg6; 39. Tf7 e vince.

31. . . . , Tg5 — g8
32. Dc2 — a4 Tg8 × a8
33. Da4 × a8 † Df7 — e8
34. Da8 × e8 †.

Il Bianco vuole assolutamente giuocare il finale! Con Da8 — b7, guadagnava almeno un pedone, manteneva un fortissimo attacco, e vinceva certo più presto.

34. . . . , Cf6 × e8
35. c4 — c5 Ad6 — c7
36. Ae2 — c4!

Si vinceva anche con 36. Tf2 guadagnando il PAR nero ed entrando colla Torre nel campo avversario. Però il tratto del testo è più fino e darebbe una più pronta vittoria.

36. . . . , Rh8 — g7!

Con qualunque altro tratto il bianco vinceva subito giuocando 37. Ta2.

37. c5 × b6.

Digitized by Google

Questo cambio dà al Nero un po' di respiro, mentre l'attacco diventava irresistibile con d5+. Per esempio: 37. d5 + Rg6! (se Cf6 allora 38. d6, Ad8! 39. Ta2, Rf8; 40. Ta8, Re8; 41. A×f6, T×f6; 42. c×b ecc.; oppure se 37...., Rf8 segue 38. d6, Ad8; 39. Tf2, b×c; 40. T×f5+, Cf6; 41. g4 ecc.) 38. d6. Ad8; 39. Ta2, b×c; 40. d7, Cc7 (se Cd6 allora 41. Ta8, C×c4; 42. T×d8e poi Te8) 41. Ta7, Cb5; 42. Ta8, Ag5; 43. h4, e vince. È inconcepibile come un giuocatore della forza di Anderssen non abbia seguito questa linea di giuoco che era la più forte non solo, ma la più consentanea a una buona teorica di giuoco chiuso.

37. . . . ,	Ac7 × b6
38. Tg2 — b2	Ab6 — c7
39. Tb2 — b7	Rg7 — f6
40. Ac3 — b4	Th6 — g6
41. Ab4 — f8	h7 — h5
42. Rg1 — f2	h5 — h4!

Giuocata con molto spirito, data la preponderanza del Bianco. Così la Torre entra efficacemente in azione mentre con qualunque altra linea di giuoco si perdeva più presto. Per esempio: 42...., Tg4; 43. Ta7, h4?; 44. Ta6, h×g+; 45. h×g, A×g3+!; 46. Rf1, Rg6; 47, T×c6+, Cf6; 48. Ae7, Ah4; 49. d5 e vince.

43. g3 × h4	Tg6 — g4
44. h4 — h5	Tg4 — h4
45. h5 — h6	Th4 × h2+
46. Rf2 — g1	Th2 — h3
47. Ac4 — f1!	Th3 — g3+

È evidente che il PR non si può prendere perchè allora il PTR bianco non si potrebbe più arrestare.

48. Rg1 — f2	Tg3 — g4
49. Af1 — c4	Tg4 — h4
50. Ac4 — g8	Ac7 — d6
51. Af8 × d6	Ce8 × d6
52. Tb7 — d7	Cd6 — e8

Peggio sarebbe Cc8 per 53. Tf7 +, Rg5; 54. h7 ecc.

53- h6 — h7	Rf6 — g5
54. Td7 — e7	Ce8 — d6
55. Te7 — e6.	

Ben giuocato, poichè se avesse giuocato 55. Tc7 il Nero aveva una più efficace difesa con 55...., f4, e poi Cf5.

55. . . . ,	Cd6 — c4
56. Te6 × c6	Cc4 — d2
57. Rf2 — e2	Th4 — h2+
58. Re2 — d1	Cd2 — f3

Qualche cosa meglio era Cf1, in quanto rendeva più difficile la vittoria del Bianco, ma non salvava la partita. Per esempio; 58...., Cf1; 59. Tc3, f4! 60. e×f + R×f4; 61. d5, Re5; 62. Re1! Cd2; 63. Tc6, Cf3 +; 64. Rd1, Cg5!; 65. d6, e3; 66. Tc5 +, R×d6!; 67. T×g5, Re7; 68. Tg7+, Rf8; 69. Ta7, Th3; 70. Ac4, Th2; 71. Tf7+, Re8; 72. Tg7 e vince.

59. Tc6 — c7	Rg5 — g6!
60. d4 — d5	f5 — f4

Un supremo tentativo di salvare la partita. Ultimo combattimento tra i due sistemi, il giuoco aperto e il giuoco chiuso! Il Bianco vuol far valere il suo libero pedone del

Digitized by Google

lato di Donna, il Nero fa colle ultime sue forze un brillante attacco dalla parte di Re e sacrificando un pedone guadagna la qualità. Ma è una vittoria di Pirro; il prezzo non corrisponde all'acquisto!

61.	e3 × f4	e4 — e3
62.	Tc7 — e7	e3 — e2 †
63.	Te7 × e2	Th2 — h1 †
64.	Rd1 — c2	Cf3 — d4 †
65.	Rc2 — d2	Cd4 × e2
66.	Rd2 × e2	Rg6 — g7

Se invece Rf5 seguiva 67, d6, Rf6, 68. Re3, Th3 † (Rg7; 69. Re4); 69. Re4, Th5; 70. f5, Th1; 71. Rd5, R × f5; 72. d7 e vince. Adesso il Bianco conduce magistralmente i suoi pedoni alla vittoria. La manovra non è tanto facile quanto può sembrare perchè se il Nero può sacrificare la Torre per i pedoni bianchi di Donna e Alfiere di Re, il giuoco sarebbe patto, essendo l'Alfiere di colore differente dal cantone di Re.

67.	Re2 — f3	Th1 — d1
68.	Rf3 — e4	Td1 — e1 †
69.	Re4 — f5	Te1 — d1
70.	Ag8 — e6!	Td1 — d4

Se invece R × h7 segue 71. Rf6, e poi f4 — f5 e vince.

71.	Rf5 — e5	Td4 — d1
72.	f4 — f5	Td1 — h1
73.	f5 — f6 †	Rg7 × h7
74.	Re5 — d6	Th1 — a1
75.	Rd6 — e7	Ta1 — a7 †
76.	Ae6 — d7 e vince.	

Partita VI.

Altro splendido esempio di lotta tra i due sistemi del giuoco aperto e del giuoco chiuso, e del contrasto tattico tra l'attacco della parte di Re e il controattacco della parte di Donna. Fu giuocata a San Pietroburgo nel 1893 ed è la quarta partita della sfida memorabile tra il russo maestro Tchigorine e il dott. Tarrasch di Lipsia, sfida finita patta dopo ventidue partite!

Apertura irregolare.

BIANCO. (Tchigorine).	NERO. (Tarrasch)
1. e2 — e4	e7 — e6
2. Dd1 — e2.	

Questo tratto non è raccomandabile; ma non è cattivo. La Donna sta bene in quella casa, ed avendo intenzione di aprire il Fianchetto di Re, non è che di ostruzione apparente all'AR, e si presta assai bene in seguito ad un attacco sull'ala di Re.

Digitized by Google

2. . . . , c7 — c5

La partita assume con questa difesa il carattere di una *Siciliana*.

3. g2 — g3 Cb8 — c6
4. Cg1 — f3 Af8 — e7

Siccome nella Difesa Siciliana la maggiore difficoltà sta nella spinta del PD, questo tratto è ben giuocato perchè permette subito una tale spinta.

5. Af1 — g2 d7 — d5
6. d2 — d3 Cg8 — f6
7. Arrocca Arrocca
8. Cb1 — c3 a7 — a6
9. Ac1 — g5.

Allo scopo di fare spingere al Nero il PTR.

9. . . . , h7 — h6

Il Nero si presta al giuoco dell'avversario, ma avrebbe fatto meglio di ritardare il più possibile questa spinta che in tesi generale indebolisce sempre la posizione del Re arroccato. Quanto ciò sia vero si vedrà nella presente partita. Meglio era subito: b7 — b5.

10. Ag5 — f4 b7 — b5
11. Tf1 — e1.

Collo scopo di forzare il Nero a spingere il PD. Finchè la casa d4 è libera il Bianco non può muovere il CR e quindi non può spingere i suoi PAR e PCR all'attacco che sino da questo momento il Bianco ha ideato.

11. . . . , d5 — d4
12. Cc3 — d1 Cf6 — d7
13. Rg1 — h1 Tf8 — e8
14. Te1 — g1 e6 — e5
15. Af4 — d2 Cd7 — f8
16. Cf3 — e1.

Tutto ciò è una abile preparazione alla spinta dei pedoni dell'ala di Re; spinta che il Nero prevede e combatte come può meglio, ma forse non sufficientemente.

16. . . . , Cf8 — e6
17. f2 — f4 Ac8 — b7
18. f4 — f5 Ce6 — g5
19. Cd1 — f2 Ta8 — c8
20. De2 — h5.

Buon tratto d'attacco. Una continuazione sicura era anche 20. Cf3 seguito da Ch3 e quindi dalla spinta del PCR quando il Nero cambi uno dei Cavalli.

20. . . . . , Cg5 — h7
21. Ce1 — f3 c5 — c4
22. Ag2 — f1.

È inconcepibile come il Bianco giuochi qui un tratto così timido! La continuazione più razionale dell'attacco era adesso 22. Cg4, dove il Nero per prevenire il rovinoso sacrificio A × h6 non ha che due linee di giuoco; la prima: 22...., Cf6; 23. C × f6, A × f6, 24. g4 seguito da h2 — h4, e g4 — g5 con attacco irresistibile; la seconda: 22...., Ag5; 23 C × g5, h × g (se C × g5 allora 24. f6); 24. h4 ecc.; con attacco del pari fortissimo.

22. . . . , c4 × d3
23. c2 × d3 Ch7 — g5
24. Ad2 × g5 Ae7 × g5
25. Cf2 — g4 Rg8 — f8

Digitized by Google

Buon tratto di difesa. Il Re nero si prepara una uscita ad e7, e minaccia nel futuro eventuale cambio del PTR la forte portata di Th8.

26. Af1 — e2.

Anche qui il Bianco aveva una continuazione forse più forte con 26. h4, Af6 (Ae7; 27. Ah3, Tc7; 28. f6, A×f6; 29. Ta1 — f1 ecc.) 27. Cf3 — h2, minacciando 28. C×f6, D×f6; 29. Cg4, Dd6; 30. f6 ecc.

26. . . . ,	Ag5 — f6
27. h2 — h4	Dd8 — d6
28. Cf3 — h2	Cc6 — e7
29. Ta1 — f1.	

Se ora C×f6 seguiva 29...., D×f6; 30. Cg4, D×f5.

29. . . . ,	Ce7 — g8

Prima di pensare a spingere il controattacco dalla parte di Donna dove ha una posizione vantaggiosissima, il Nero pensa a fortificare la sua posizione di difesa dalla parte di Re dove non è tranquillo. Se ora 27...., Tc2 seguivano i due tratti del testo con maggior molestia per la difesa.

30. Ae2 — d1	Tc8 — c7
31. Ad1 — b3	Te8 — c8
32. Cg4 — f2	Af6 — d8

Ora la partita entra nella fase culminante della lotta tra l'attacco del Bianco dalla parte di Re e il controattacco del Nero preparato con tanta avvedutezza dalla parte di Donna. Col tratto del testo il Nero ritarda la spinta del PCR avversario, dovendo il Bianco prima ritirare la Donna per non perderla.

33. Dh5 — e2	a6 — a5
34. Ch2 — f3	a5 — a4
35. Ab3 — d1	Ab7 — c6!
36. g3 — g4	f7 — f6
37. Cf2 — h3	Ac6 — e8
38. De2 — h2	Ae8 — f7
39. a2 — a3	Af7 — b3

Questa manovra d'Alfiere che ha per scopo e per risultato di conquistare la casa c2 per la Torre è un esempio assai istruttivo ed interessante di tattica scacchistica.

40. Ch3 — f2	Ab3 × d1
41. Cf2 × d1	Tc7 — c2
42. Dh2 — g3	b5 — b4
43. a3 × b4	Dd6 — a6!
44. Cd1 — f2	Tc2 × b2
45. g4 — g5	h6 × g5
46. h4 × g5	Tc8 — c2
47. Cf2 — g4	Da6 — d6
48. g5 × f6.	

La posizione è straordinariamente ricca di combinazioni profonde e assai belle. Il tratto del testo non è il più forte, viene però spontaneo, e nove giuocatori su dieci anche della forza dei due maestri, l'avrebbero adottato in partita viva. Tchigorine tentò dimostrare che adesso avrebbe vinto con 48, Dh3!, a3 (se Dc7; allora 49. g×f, g×f!; 50. Ch6 ecc.) 49. Dh8, f×g (forzato perchè il Bianco minaccia Ch6) 50. f6, A×f6; 51. C×g5 ecc. Certo il tratto 48. Dh3 si mostra assai forte, ed è probabile avrebbe data la vittoria al Bianco, ed in ogni caso certamente avrebbe salvata la partita.

Digitized by Google

48. . . . , Ad8 × f6
49. Dg3 — h3.

Anche adesso il tratto del testo sembra assai forte ma ha luogo forse troppo tardi per salvare la partita, — di tanta importanza è così spesso il ritardo di una mossa! Il Bianco minaccia 50. C × f6 D × f6 (C × f6, 51, Dh8 † e vince; e se 50..., g × f allora 51. T × g8 † e vince) 51. Tg6 De7; 52. f6, C × f6 (g × f; 53. T × g8 seguito da Tg1 † e vince) 53. Dh8 †, Cg8; 54. Cg5 † e vince. Invece del tratto del testo il Bianco poteva adesso giuocare anche 49. C × d4, D × d4; 50. C × f6, ma allora il Nero vinceva con 50...., Th2 † 51. D × h2; T × h2 †, e poi 52..., C × f6.

49. . . . , a4 — a3!

Ora questo tratto che inizia una magistrale combinazione giunge al momento giusto. Prima sarebbe stato precoce.

50. Cg4 × f6 Dd6 × f6
51. Tg1 — g6 a3 — a2!
52. Tg6 × f6.

Ancora una volta il Bianco non giuoca il tratto più forte! Lasciamo allo studioso analizzare l'interessante posizione, ma è certo che era migliore giuocare 52. Cg5. Vedasi questa variante: 52. Cg5, Re7 1; 53. T × f6, g × f! (C × f6; 54. Dh8; Tb1; 55. D × g7 †, Rd6; 56. D × f6, Rd7; 57. Df7 †, Rc6; 58. De6 †, Rb5; 59. D × e5 †, Ra4; 60. Da5 †, Rb3; 61. D × a2 †, R × a2; 63. T × b1, R × b1; 64. f6 e vince) 54. Dh7 †, Rd6; 55. Cf7 †, Rc6; 56. Cd8 †, Rb5; 57. Dd7 †, R × b4; 58. Dd6 †, Rc3; 59, Da3 † ecc. Col tratto del testo il Bianco non ha più risorse.

52. . . . , g7 × f6
53. Tf1 — d1 Tb2 — b1
54. Dh3 — f1 Tc2 — b2
55. Cf3 — d2 Tb1 × d1
56. Df1 × d1 Tb2 × d2
57. Dd1 — c1 Td2 × d3
58. Rh1 — g2.

Sarebbe inutile dare scacco. Il Re nero si salva per g7 e h6.

58. . . . , Td3 — c3
59. Dc1 — a1 Tc3 — c2 †
60. Rg2 — f3 d4 — d3
61. Da1 — d1 Tc2 — b2
62. Dd1 — a4 d3 — d2

e il Nero vince.

PARTITA VII.

Presentiamo allo studioso, in questa partita, un esempio di altissima strategia moderna. È la antipenultima partita della celebre sfida pel campionato del mondo giuocata

Digitized by Google

in America tra G. Steinitz ed E. Lasker nel 1894. Il primo, invincibile per più di vent'anni, soccombette in questa lotta gigantesca, la più interessante di quante abbiano avuto luogo sinora. L'altro che tiene ancora oggi, invitto, lo scettro degli scacchi, vinse il *match* per la forza straordinaria e la profondità e correttezza insuperabile del suo giuoco; doti che non lo hanno ancora mai abbandonato. Questa partita fu una di quelle da lui giuocate colla minore energia, ma dalla parte di Steinitz è un modello di precisione e di stile.

GIUOCO PIANO.

BIANCO. (Lasker)	NERO. (Steinitz)
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. d2 — d3.	

Questo tratto caratterizza subito il sistema di giuoco del Bianco, che vuole evidentemente tenersi al giuoco chiuso.

4. . . . ,	Cg8 — f6
5. Cb1 — c3	d7 — d6
6. Ac1 — e3.	

Principio generale nel Giuoco piano: all'AR avversario opporre subito il proprio AD. L'impedinatura che ne può seguire non è svantaggiosa, perchè porta un pedone a rafforzare il centro, ed apre alla Torre la fila di AR.

6. . . . ,	Ac5 — b6

Generalmente è preferita questa risposta, per lo stesso principio. L'impedinatura (se adesso il Bianco continuasse con A × b6) sarebbe al Nero vantaggiosa perchè aprirebbe la linea di TD alla Torre e porterebbe un pedone verso il centro.

7. Dd1 — d2	Cc6 — a5

Per togliere di mezzo l'AR bianco cambiandolo con un pezzo di minore importanza quale è il CD nel principio della partita.

8. Ac4 — b5 †.

Forse per evitare il cambio suaccennato. Ma siccome questo non si ottiene, era preferibile subito Ab3. Nè si può dire che il tratto del testo sia giocato (come spesso si fa) per indebolire il PD nero, perchè questo pedone non è attaccabile data la posizione attuale.

8. . . . ,	c7 — c6
9. Ab5 — a4	Ab6 × e3

Conseguendo il primo obbiettivo di cambiare il proprio Cavallo coll'AR e nel tempo stesso coll'animo di spingere un controattacco dalla parte di Donna.

10. f2 × e3.

Applicando il principio generale esposto in nota al tratto sesto; ma non sempre i principii gene-

Digitized by Google

rali sono applicabili! In questo caso era meglio prendere colla Donna, perchè il pedone e3 diventa un punto debole, cui subito si dirige l'attacco avversario, e questa debolezza non è sufficientemente compensata dalla linea aperta. Se prendeva colla Donna il Nero avrebbe continuato probabilmente con 10...., b7 — b5, e poi Db6 con buon giuoco.

10. . . . , b7 — b5
11. Aa4 — b3 Dd8 — b6
12. Arrocca TR.

Il Bianco non spinge un passo il PTR per non indebolire i due pedoni dell'ala di Re, e il punto g3.

12. . . . , Cf6 — g4!
13. Ta1 — e1 f7 — f6!

Il Nero ha disposta su di un eccellente piano di difesa la sua ala di Re, e potrà tranquillamente spingere il suo attacco dal lato opposto.

14. h2 — h3.

Il Bianco avrebbe potuto qui seguire una linea di giuoco preferibile con 14. Ch4 seguito da Cf5. Il Cavallo nero per il momento è innocuo, e la sua ritirata in h6 era già nel piano di difesa, per cui il tratto del testo appare una perdita di tempo.

14. . . . , Cg4 — h6
15. Cc3 — e2 Ca5 × b3
16. a2 × b3 Arrocca
17. Ce2 — g3 a7 — a5
18. d3 — d4.

Il Bianco non ha un piano ben definito. Sembra non preoccuparsi del controattacco del Nero dalla parte di Donna (altrimenti avrebbe già spinto b3 — b4 impedendo l'ultimo tratto avversario) ma nulla fa dalla parte di Re. La continuazione più razionale sembrerebbe ora 18. Ch4 seguito da Cf5, sebbene anche in questo caso il Nero avrebbe una valida difesa cominciando con 18..... g6. Ad ogni modo il tratto del testo non ha altro risultato che indebolire i pedoni centrali, perchè il Nero si guarderà bene dal prendere e sdoppiare il pedone all'avversario!

18. . . . , Ch6 — f7
19. Dd2 — f2 Ta8 — a7
20. Te1 — d1 a5 — a4
21. b3 — b4.

È evidente che 21. b × a, sebbene sdoppiasse il pedone, indeboliva maggiormente il lato di Donna, aprendo al Nero la linea di CD.

21. . . . , Db6 — c7
22. Cf3 — e1 c6 — c5

Questa spinta avviene al giusto momento; bisognava cioè farla precedere dal tratto di Donna perchè se ora il Bianco rispondesse con 23. Cd3, seguirebbe 23..., c4, 24. Ce1, c3!, continuazione che non potrebbe avere luogo se la Donna nera fosse in b6.

23. Df2 — d2.

Il cambio dei pedoni lascierebbe il Bianco coi due pedoni isolati e doppiati in fila di Re, assai più deboli, e molto male tutto il lato di Donna.

Digitized by Google

23. . . . , Ac8 — e6
24. d4 — d5.

Così si abbandona la lusinga di sdoppiare il debole PRe3; ma d'altra parte era indispensabile chiudere la formidabile diagonale che prendeva l'Alfiere nero.

24. . . . , Ae6 — d7
25. Td1 — a1 c5 × b4

Il Nero ha conquistata così la fila di AD, e ciò dà al suo giuoco una superiorità decisiva.

26. Dd2 × b4 Tf8 — c8
27. Db4 — d2 Dc7 — c4
28. Tf1 — f2 Cf7 — g5

Questo Cavallo attacca il debole punto e4 e il Bianco deve presto o tardi scacciarlo per suprema difesa, a spese del buon collocamento dei suoi pedoni di Re. Se ora seguisse 29. b3, il Nero continuerebbe con 29...., Dc3; 30. D × c3, T × c3, 31. Te2, Tac7; 32. b × a, b × a; 33. Tb1, Tc3 — c4 e guadagna il pedone.

29. Dd2 — d3 Ta7 — c7
30. h3 — h4 Cg5 — f7
31. Dd3 × c4.

Il Bianco ha lasciata ogni velleità di attacco dalla parte di Re, e pensa seriamente a difendersi cominciando dal tòrre di mezzo il pezzo più potente del Nero!

31. . . . , Tc7 × c4
32. Tf2 — d2 g7 — g6
33. Rg1 — f2.

La lotta accentuandosi nel lato di Donna, il Re vi si porta a sostegno delle sue forze.

33. . . . , Cf7 — d8

Del pari il Nero che ha assicurato da ogni sorpresa il suo lato di Re porta in giuoco questo Cavallo cui è riservata la parte più gloriosa di questa partita!

34. b2 — b3 Tc4 — c7
35. Td2 — d1 Cd8 — b7
36. Td1 — b1 Rg8 — f7
37. Rf2 — e2 Tc8 — a8

Principio di una profonda combinazione del Nero il cui obbiettivo è di guadagnare un pedone, o di ottenerne uno libero.

38. Re2 — d2 Cb7 — a5

Minacciando 39,.. , a4 × b3 40. c2 × b3, C × b3 † guadagnando una qualità.

39. Rd2 — d3 h7 — h5

Per impedire h4 — h5, spinta che il Bianco potrebbe eventualmente tentare ora che il pedone e4 è difeso dal Re.

40. Ta1 — a2 Ta8 — a7

Tratto assai sottile. Minaccia 41...., a × b; 42. c × b, C × b3; 43. T × a7, Cc5 †; e poi T × a7 con giuoco vinto.

41. b3 — b4.

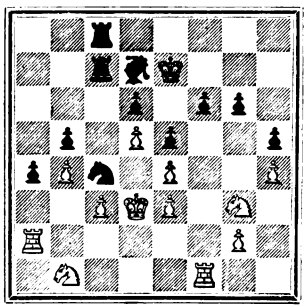
Forzato. Ora il combattimento è finito. Il Nero ha ottenuto il suo scopo: il pedone di Torre libero!

Digitized by Google

41. . . . , Ca5 — c4
42. Ce1 — f3 Ta7 — a8

Adesso s'inizia un'altra battaglia per la conquista definitiva dei punti c3, c4. Le Torri devono essere nuovamente doppiate in fila di AD.

43. Cf3 — d2 Cc4 — b6
44. Tb1 — f1 Ta8 — c8
45. Cd2 — b1 Rf7 — e7
46. c2 — c3 Cb6 — c4



47. Ta2 — f2.

Questo tratto è debole. Il Bianco non vede la bella risposta del Nero. In ogni caso lo stesso Lasker ammise che a questo punto la partita del Bianco era perduta. Il lato di Re è debolissimo, e il Nero può conquistare quando voglia la fila di CR per entrare da quella parte nel campo nemico, qualora il lato di Donna resistesse ad ogni attacco. Se ora invece avesse giuocato 47. Ca3, poteva seguire 47..., Cb2 †; 48. Rc2, T × c3 †; 48. R × b2, Tb3 †; 49. Ra1, T × e3; 50. Tf3; T × f3 e poi Tc3 guadagnando un terzo pedone per il pezzo, con giuoco irresistibile.

47. . . . , Cc4 — a3!
48. Cg3 — e2.

Se invece T × f6 seguiva 48..., C × b1; 49. Tf7 †, Rd8; 50. Tf8 †, Ae8; 51. T × b1, T × c3 ; e vince.

48. . . . , Ca3 × b1
49. Tf1 × b1 Ad7 — g4
50. Tb1 — c1 Tc7 — c4

Minacciando A × e2, e poi T × b4.

51. Tc1 — c2 f6 — f5

A questo punto il Bianco abbandonò la partita come perduta, perchè perde forzatamente due pedoni, restando con una posizione del tutto disperata. La continuazione avrebbe potuto essere:

52. Ce2 — g3 f5 × e4 †
53. Rd3 — d2.

Il pedone non si può riprendere col Cavallo per la risposta Af5 guadagnando il pezzo!

53. . . . , Ag4 — d7
54. Tc2 — c1 Ad7 — e8
55. Cg3 — e2 Ae8 — f7
56. Tc1 — f1 Af7 × d5
57. Tf1 — f6 Tc8 — g8
58. Ce2 — g1 Ad5 — e6

Minacciando di chiudere la Torre con Af5.

59. Tf6 — f2 Tc4 — c8
60. Tf1 — a1 Tg8 — f8

e il Nero vince.

Digitized by Google

Partita VIII.

Questa partita fu giuocata in consultazione nel 1900, in due sedute a Vienna tra i signori G. Maroczy e C. Schlechter da una parte (Bianco) e H. Fändrich ed A. Kaufmann dall'altra (Nero). Quattro maestri di prima forza! È del più alto interesse dal principio alla fine, ed è un bell'esempio dello svolgimento al giuoco chiuso che può prendere una partita di giuoco aperto.

Partita Ruy-Lopez.

BIANCO. (M. e S)	NERO. (F. e K.).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — b5	a7 — a6
4. Ab5 — a4.	

La ritirata dell'Alfiere è preferibile alla presa del Cavallo perchè lascia al primo giuocatore una maggiore iniziativa di complicazioni e di intreccio. Però si può egualmente bene anche prendere il Cavallo specialmente volendo tenersi al giuoco chiuso considerato che si doppia un pedone all'avversario, e arrivando al finale si avrà un Cavallo contro un Alfiere, ciò che nel maggior numero dei casi è vantaggioso.

4. . . . ,	Cg8 — f6
5. Cb1 — c3	Af8 — e7

L'Alfiere di Re così giuocato dà una grande solidità alla difesa.

6. Arrocca	b7 — b5
7. Aa4 — b3	Arrocca
8. d2 — d3	d7 — d6
9. a2 — a4.	

Attacco che avviene spesso in queste posizioni. Tende a isolare il PTD del Nero e ad aprire la linea alla TR bianca, e nel tempo stesso prepara una ritirata all'AR, qualora fosse attaccato dal CD, perchè nei giuochi aperti, contrariamente a quanto abbiamo detto più sopra, l'AR è il pezzo di massima attività.

9. . . . ,	Ac8 — g4

Il Nero avrebbe potuto giuocare qui 9...., b4, ed è tratto soddisfacente, ma preferisce tendere un tranello. Apparentemente il Bianco potrebbe ora guadagnare un pedone, ma il guadagno sarebbe solo apparente, e più tardi si troverebbe con una posizione inferiore. Infatti 10. a×b, Cd4; 11. b×a, Dc8; 12. Ae3, A×f3; 13. g×f, C×b3; 14. c×b, T× a6 e il Nero guadagna presto un secondo pedone con miglior giuoco.

10. Ac1 — e3!	Cc6 — d4

Qui doveva succedere 10...., Tb8. Il tratto del testo è debole, e fu giuocato forse sotto un calcolo sbagliato, — di formarsi cioè un forte corpo di pedoni dalla parte di Donna, e rompere più tardi il cen-

Digitized by Google

tro colla spinta d6 — d5. Invece, come si vedrà, questa spinta viene impedita e il pedone d6 resta assai debole, e opprime tutto il giuoco nero.

11. Ae3 × d4 e5 × d4
12. Cc3 — e2 c7 — c5
13. Ce2 — f4 g7 — g5

Il Nero entrato in una cattiva strada preferisce seguirla, piuttosto che retrocedere! Il tratto del testo offre occasione al Bianco di un forte attacco dalla parte di Re.

14. Cf4 — d5 Cf6 × d5
15. Ab3 × d5 Ta8 — b8
16. a4 × b5 a6 × b5
17. h2 — h3. Ag4 — h5

Se Ae6 seguiva 18. A × e6 e il Re nero del tutto esposto, si offriva bersaglio ad un attacco violento. E se invece 17...., A × f3 il Bianco seguiva con D × f3 con forte attacco.

18. g2 — g4 Ah5 — g6
19. h3 — h4 h7 — h5

Temerario; più prudente era 19...., h6, 20. h × g, h × g; seguito da Rg7 e al caso Th8. Evidentemente sarebbe cattivo 19...., g × h per 20. Ch2, seguito da f2 - f4 con fortissimo attacco

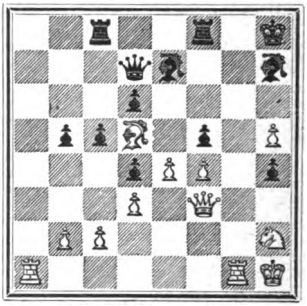
20. Cf3 — h2 g5 × h4

Peggio era 20..., h × g; 21. D × g4, Rh8!; 22. h × g, A × g5; 23. f4, Af6; 24. Tf3, ecc.

21. g4 × h5 Ag6 — h7
22. f2 — f4 Rg8 — h8
23. Rg1 — h1 f7 — f5

Il Nero del resto si difende assai bene. Questo e il tratto seguente sono giuocati per permettere alla TD il dominio della seconda linea.

24. Tf1 — g1 Tb8 — c8
25. Dd1 — f3 Dd8 — d7



26. Tg1 — g6! Ah7 × g6

Non apparisce difesa migliore che accettare l'offerto sacrificio di qualità. Infatti se 26...., Tf6; segue 27. Ta1 — g1, A × g6 (con Tc8 — f8 il Bianco guadagna per lo meno un pezzo con 28. e5, in qualunque modo risponda il Nero) 28. h × g, Rg7; 29. Dh5, Th8; 30. D × h8†, R × h8; 31. g7 † e vince.

27. h5 × g6 Rh8 — g7
28. Df3 — h5 Tf8 — h8
29. Dh5 × f5.

Il Bianco ha ottenuto quanto poteva ottenere contro la miglior difesa nel suo attacco dalla parte di Re: un nucleo formidabile di pedoni liberi ed uniti, i quali certamente a suo tempo sostenuti dal Re e dai pezzi minori non potranno mancare di dare la vitto-

Digitized by Google

ria. Il cambio della Donna ora è forzato!

29. . . . , Dd7 × f5
30. e4 × f5 Tc8 — c7

Si ponga mente alla formidabile posizione dell'AR Bianco, che ha legato e lega ancora tutti i movimenti del Nero e signoreggia tutte le diagonali; e si constatino adesso le deplorevoli conseguenze del decimo tratto del Nero che ha occasionato quella posizione dell'Alfiere. Il Nero non può proporre il cambio della Torre bianca, ciò che lo solleverebbe, e non potrà farlo in seguito perchè appunto l'Alfiere lo impedisce.

31. Ch2 — g4 Th8 — f8
32. Ad5 — e6 Ae7 — f6
33. Ta1 — a6 Tf8 — d8
34. Ta6 — b6.

Il Bianco obbliga i Pedoni neri a mettersi tutti in casa nera, perchè sieno così sotto la servitù del terribile Alfiere bianco che ne impedisce ogni movimento. Il Nero potrebbe ora rispondere con 33..., c5 — c4, ma oltrechè ciò costerebbe un pedone, l'entrata della Torre nera nel campo del Bianco avrebbe ben poca efficacia!

34. . . . , b5 — b4!
35. Tb6 — a6 Tc7 — e7
36. Rh1 — g2 Te7 — c7

Il Nero è paralizzato e deve aspettare gli eventi. La spinta del PD, infelice fantaccino destinato a restare perennemente inattivo e ostruente, a nulla gioverebbe, perchè il Bianco risponderebbe con b2 — b3; e poi lascerebbe libera la casa e5 al Cavallo.

37. Rg2 — h3 Af6 — e7
38. b2 — b3 Td8 — f8
39. Ae6 — f7 Tf8 — d8

La miglior difesa del Nero è sempre quella di aspettare. Qualunque arma gli ritornerebbe immediatamente fatale. Per esempio se ora ritornasse la qualità guadagnata con 39...., T × f7; 40. g × f, R × f7; seguirebbe 41. f6, A × f6; 42. T × d6, Ae7; 43. Ch6 †, Rf8; 44. Tg6, e il PAR diviene irresistibile.

40. Cg4 — f2 Td8 — d7

Il Nero tenta il cambio della Torre, ma l'Alfiere glielo impedisce. Se invece 40...., d5, segue 41. Cg4, Td6; 42. T × d6, A × d6; 43. f6 †, Rf8; 44. g7 †, A × f7; 45. Ch6 † e vince.

41. Af7 — d5! Tc7 — a7
42. Tab — b6 Td7 — d8
43. Cf2 — e4 Td8 — f8
44. Ad5 — f7 Tf8 — d8
45. Rh3 — g4 Td8 — h8
46. Rg4 — h3.

Il Bianco non può permettere la spinta del PTR nero.

46. . . . , Th8 — d8
47. Ce4 — g5 Rg7 — f6
48. Rh3 — g4 Td8 — h8
49. Tb6 × d6 †

Splendido e decisivo, prenda o non prenda!

49. . . . , Ae7 × d6

Se invece 49...., Rg7, segue 50. f6 †, A × f6; 51. Ce6 †, Rh6; 52. Td5 poi matto!

Digitized by Google

50. Cg5 — e4 † Rf6 — e7
51. f5 — f6 † Re7 — d7
52. g6 — g7 Ta7 — a8

Se invece Tb8 seguiva 53. Ae8 † T × e8, 54. f7, Ta7 — a8; 55. Cf6 † e vince.

53. Af7 — d5 Ta8 — g8
54. Ad5 × g8 Th8 × g8
55. Ce4 × d6 Rd7 — e6!
56. Cd6 — e4 e vince.

Partita IX.

Questa partita fu giuocata tra i signori D. Janowski di Parigi e E. Malthan di Barmen nel torneo per corrispondenza indetto nel 1894 dal periodico francese *Le Monde illustré*, nel quale torneo il Malthan guadagnò il primo premio. La partita è di straordinaria bellezza. La lotta fra il giuoco chiuso e il giuoco aperto è anche qui del più alto interesse, e il trionfo del primo sul secondo è accentuato con splendidi momenti! Il Malthan era un giuocatore invincibile quando giuocava per corrispondenza! Lo Janowski è ancor oggi (sebbene polacco) il campione della Francia, e uno dei più temuti avversari del dott. E. Lasker pel campionato del mondo.

Partita Ruy-Lopez.

BIANCO. (Janowski).	NERO. (Malthan).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — b5	a7 — a6
4. Ab5 — a4	d7 — d6
5. c2 — c3.	

Non è questa la più forte continuazione del Bianco, ma non è cattiva. Per solito giuocasi qui 5. d4, Ad7 (oppure 5...., e × d; 6. C × d4, Ad7; 7. Arrocca, Cf6; 8. Cc3, Ae7; 9. A × c6, b × c; 10. b3, e poi Ab2); 6. c3, Ce7; 7. Arrocca, a5; 8. Ae3, ecc.

5. . . . , g7 — g6

Buona difesa, specialmente contro il tratto poco energico del Bianco. L'AR che colla spinta un passo del PD, resta chiuso per molto tempo, trova così uno scioglimento soddisfacente.

6. d2 — d3 Af8 — g7
7. Cb1 — d2 Cg8 — e7
8. Dd1 — e2 Arrocca
9. h2 — h4.

Il Bianco intraprende qui un attacco contro l'arroccamento avversario, poco promettente. Aveva cominciata la sua partita al giuoco chiuso e doveva attenervisi; o almeno prima di arrischiare un at-

Digitized by Google

tacco preciso doveva avere ben disposti e sciolti tutti i suoi pezzi.

9. . . . ,		Ac8 — g4
10. Cd2 — f1		f7 — f5
11. Cf1 — e3		Ag4 — h5
12. Aa4 — b3†		Rg8 — h8
13. g2 — g4.		

La naturale continuazione dell'attacco. Il Bianco sacrifica un pedone per aprire alla Torre la linea di CR o spingere con più forza l'attacco.

13. . . . ,		f5 × g4
14. Cf3 — g5		g4 — g3
15. f2 — f3		Dd8 — e8

Non buono sarebbe 15...., h6, contro 16. Ce6, A × f3; 17. C × d8, A × e2; 18. C × c6 ecc.

16. Ce3 — g4		Cc6 — d8

Ben giuocato. Oltrechè impedire Ce6, questa è la via più ovvia per portare in giuoco il CD, e il Nero per parare efficacemente all'attacco del Bianco ha bisogno dell'attività di tutti i suoi pezzi. Se avesse giuocato 16...., A × g4 avrebbe male giuocato perchè i due pedoni bianchi uniti diventavano assai forti.

17. De2 — g2		h7 — h6
18. Cg5 — h3.		

Il Bianco ha sciupata la sua posizione, e mentre ora crede di guadagnare il pedone g3, e spingere poi violentemente l'attacco contro le trincee del Re avversario, che infatti non appariscono troppo forti, resta paralizzato dalla energica e brillante risposta del Nero, che volge immediatamente a suo favore le sorti del combattimento.

18. . . . ,		Ce7 — f5!!

Il Pedone g3 così è difeso per sempre e diviene il perno della vittoria. Il Nero perde un pezzo è vero, ma i due pedoni di compenso, in questa posizione valgono ben più!

19. e4 × f5.		

Non accettando l'offerto sacrificio, l'attacco passava egualmente al Nero, restando il Bianco con una posizione inferiore. Doveva giuocare 19. Cg1 (per difendere il PTR) e il Nero continuava con De7, oppure con Ce6, minacciando Cf4, con miglior giuoco in ogni caso.

19. . . . ,		g6 × f5
20. Cg4 — e3.		

Non sarebbe stato migliore 20. D × g3, f × g; f × g, Dg6; 22. Cf2, e4; 23. d × e, Cc6 con forte attacco pel Nero.

20. . . . ,		f5 — f4
21. Ce3 — d5		Cd8 — e6
22. Ac1 — d2		De8 — g6
23. Ab3 — c2		c7 — c6
24. Cd5 — b6		Ta8 — e8

Considerando la posizione del Nero è facile constatare, come ad onta del pezzo di meno, sia eminentemente superiore. I Cavalli in strane e inattive condizioni, la Torre senza giuoco, una azione combinata di tutte le forze impos-

Digitized by Google

sibile, rendono il Bianco contro la terribile falange dei pedoni del Nero e contro l'attività fortissima dei pezzi assolutamente senza efficace difesa, dato l'irruente attacco che ora il Nero conduce in modo veramente geniale.

25. Arrocca TD d6 — d5
26. Td1 — e1.

Se invece 26. d4, seguiva 26...., e4; 27. f× e, f3! ecc.

26. . . . , Ce6 — c5
27. Rc1 — b1.

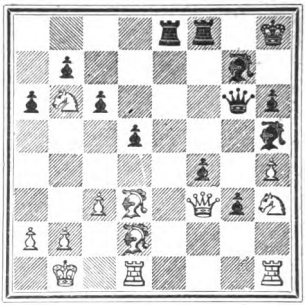
Se invece 27. d4 seguiva 27...., Cd3†; 28. Rb1 (28. A×d3, D×d3; 29. Thf1, Ag6) C×e1; 29. A×g6, A×g6† e vince.

27. . . . , Cc5 × d3
28. Te1 — d1 e5 — e4
29. Ac2 × d3 e4 × f3!

Se avesse invece preso l'Alfiere, il Nero perdeva in un colpo tutto il frutto di una tattica così abilmente condotta. La sua forza consiste nei pedoni, e il tratto del testo sebbene costi un secondo pezzo, li avvalora sempre più, mentre 29...., e4×d3 li avrebbe indeboliti tanto da compromettere la partita.

30. Dg2 × f3!

Apparentemente ora il Bianco tiene una partita guadagnata; ma non è che una illusione, il Nero tiene a sua disposizione un tratto fortissimo che riduce a nulla la superiorità numerica dell'avversario.



30. . . . , Te8 — e4!!

Con questo tratto splendido, il Nero che ha già sacrificato due pezzi, sacrifica ancora una qualità, e vince forzatamente, prenda o non prenda il Bianco, tanta è la forza dei pedoni quando sono avanzati, liberi e ben sostenuti! La posizione è degna del massimo studio. Se ora segue 31. A×e4, il Nero vince con 31...., d×e; 32. C×f4, (oppure peggio 32. Dg2, e3†; 33. Ra1, f3, ecc.) e×f†; 33. C×g6†, A×g6†; 34. Rc1, g2; 35. Thg1, f2; 36, T×g2, f1D; 37. T×f1, T×f1†; 38. Ae1, T×e1 ; 39. Rd2, Te6 e vince. E se invece segue 31. C×f4, il Nero vince con 31...., Te×f4; 32. A×f4, A×f3; 33. A×g6, T×f4; 34. Thf1, A×d1!; 35. T×d1. g2!; 36. Ad3, T×h4 e vince. E così altre.

31. Df3 — g2 f4 — f3
32. Dg2 — g1 f3 — f2
33. Ch3 × f2 Tf8 × f2
34 Rb1 — c1.

Se invece segue A×e4 il Nero vince un 37...., D×e4†; 35. Ra1

Digitized by Google

(Rc1 allora Ag6) A×d1; 36. D×d1; D×h1 !; 37. D×h1, g2; 38. D×g2, T×g2; 39. Ac1, Af6, ecc.

34. . . . , Ah5 × d1 !

Meno buono era Af3 per 35. Th3, ecc.

35. Dg1 × d1 g3 — g2
36. Th1 — g1 Dg6 — g4!
37. Dd1 × g4.

Se 37...., A×e 4, allora 37..., D×e4! (non D × d1 che condurrebbe tutto al più al patto) e poi Dd3 e T o Df1, ecc.

37. . . . , Te4 × g4
38. Ad2 — e1 Tf2 — f4
39. Ad3 — e2.

Qualche cosa meglio era Cd7, riconducendo in giuoco l'infelice Cavallo che così cattiva prova di sè diede in questa partita; tanto più che impediva il tratto decisivo che segue.

39. . . . , Ag7 — e5!

Ancora un sacrificio! Se ora il Bianco prende la Torre, il Nero riprende coll'altra e vince col tratto che non si può impedire Ae5 — h2.

40. Re1 — d2 Tg4 — g7
41. Cb6 — c4.

Una mossa disperata. Il Bianco vuol giuocare il Re in e3 e teme lo scacco di Torre in e4. Per riescire nel suo piano sacrifica l'inutile Cavallo. Del resto la partita non si poteva salvare, ma molto prolungare con altra difesa. Se 41. Ca4, seguiva Tf8, 42. Re3, Ah2; 43. Af2, A×g1 e poi Tf1 e vince.

41. . . . , d5 × c4
42. Rd2 — e3 Tf4 — f8
43. Ae2 — f3 Tf8 — g8
44. Ae1 — d2 Ae5 — h2
45. Re3 — f2 Ah2 × g1 +
46. Rf2 × g1 Tg8 — f8
47. Af3 — e2 Tf8 — f2!

e il Nero vince.

PARTITA X.

Chiudiamo questa breve serie di magistrali esempi di giuoco chiuso con una splendida partita quasi di attualità. Essa rappresenta un interessantissimo combattimento tra due grandi maestri del giuoco, anzi tra due dei più grandi dell'epoca: il campione mondiale E. Lasker e il campione della Francia D. Janowski! Fu vinta dal secondo in un piccolo *match* di quattro partite (finito patto) che ebbe luogo a Suresnes nel maggio 1909. La partita è giuocata assai bene dall'una e dall'altra parte, e torna una bella

Digitized by Google

dimostrazione delle difficoltà straordinarie che offrono certe situazioni per essere bene giudicate e condotte!

Partita Ruy-Lopez.

BIANCO. (Lasker).	NERO. (Janowski).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — b5	a7 — a6!
4. Ab5 — a4	Cg8 — f6
5. Arrocca	Af8 — e7

Questa è la difesa *classica*, la più sicura. A nulla conduce 5...., C × e4; 6. d4!, b5! (oppure 6...., e × d; 7. De2! f5; 8. Cbd2, Ae7; 9. C × e4, f × e; 10. D × e4, Arrocca; 11. Cg5, A × g5; 12. Dd5†, ecc.); 7. Ab3, d5!; 8. d × e, Ae6; 9. c3, Ac5; 10. Dd3, oppure 10. Cbd2 ecc., con miglior giuoco.

6. Tf1 — e1	d7 — d6
7. c2 — c3.	

Qui il Bianco poteva seguire una linea di giuoco più aggressiva, con 7. A × c6, e poi d2 — d4. Il tratto del testo tende a conservare l'AR, aprendogli una ritirata in c2.

7. . . . ,	Ac8 — g4

Molto spesso si giuoca questo Alfiere in d7, per impedire la doppiatura dei pedoni nel lato di Donna, ma oltrechè tale doppiatura non si può efficacemente evitare, l'AD nero ha più giuoco col tratto del testo.

8. d2 — d4	Cf6 — d7

Un tratto sottile, che riempie varii offici come lo studioso può facilmente accertare.

9. d4 — d5.

Questo tratto che probabilmente nove dilettanti su dieci giuocherebbero spontaneamente adesso, non è buono; e deve ricercarsi in questo la prima cagione della inferiorità di posizione del Bianco che presto si renderà manifesta, e la conseguente perdita della partita. Lo studioso approfondisca su questo punto le sue ricerche, per sapersi regolare in casi analoghi. Vedasi la nota al tratto quinto della Prima Partita.

9. . . . ,	Cc6 — b8

Il rinserramento di questo Cavallo è solo apparente. Esso è destinato a ben alti destini.

10. h2 — h3	Ag4 — h5
11. Cb1 — d2	Ah5 — g6
12. Aa4 — c2	Arrocca
13. Cd2 — f1	f7 — f5

Eccellente tratto, che dimostra ad un tempo e la bontà del tratto 8° del Nero e la debolezza del tratto 9° del Bianco.

14. e4 × f5.

Forzato, altrimenti 14...., f5 — f4, opprimerebbe tutta l'ala di Re del Bianco.

14. . . . ,	Ag6 × f5
15. Cf1 — g3	Af3 × c2
16. Dd1 × c2	Tf8 — f7
17. Ac1 — e3	Cd7 — f8
18. c3 — c4.	

Digitized by Google

Ora s'inizia una fase interessante dove il Bianco cerca di affermarsi vantaggiosamente nella parte di Donna e il Nero nella parte di Re.

18.	. . . ,	Cb8 — d7
19.	b2 — b4	Cf8 — g6
20.	Cg3 — e4	Cg6 — f4
21.	Ae3 × f4	Tf7 × f4
22.	Cf3 — d2	Cd7 — f8
23.	g2 — g3	Tf4 — f7
24.	Rg1 — g2	Cf8 — g6
25.	Cd2 — b3	Dd8 — d7
26.	Te1 — e3	Ta8 — f8

È manifesto come la posizione del Nero sia superiore. Il vantaggio che ha conquistato dalla parte di Re non è troppo diminuito dalla leggera inferiorità del lato opposto.

27.	Dc2 — e2	Ae7 — d8
28.	Ta1 — d1	Cg6 — e7
29.	c4 — c5	Ce7 — f5
30.	Te3 — c3	Dd7 — a4

Questo tratto eccellente paralizza tutto l'attacco del Bianco dalla parte di Donna. Il PCD deve essere difeso nè può esserlo che col tratto che segue, il quale porta la Torre bianca in posizione incomoda, oppure peggio con 31. Dc4, cui seguirebbe 31...., b5; 32. c × b *en pass.*, c × b, venendo il Nero in posizione superiore anche dalla parte di Donna!

41.	Tc3 — c4	Da4 — e8

La Donna rientra nel centro dell'azione, ma in posizione migliore di prima, ed ha così guadagnato un tempo importante.

32.	c5 — c6.	

Questo tratto non ha più l'efficacia che avrebbe avuta, se la Donna nera fosse ancora in d7. Obbliga bensì il Nero a indebolire il PTD, ma questo è un vantaggio solo apparente perchè il Bianco non avrà il tempo di conquistare quel pedone, dovendo prima pensare a parare l'attacco dalla parte di Re.

32.	. . . ,	b7 — b5
33.	Te4 — c3	h7 — h6
34.	Tc3 — d3	Cf5 — e7
35.	Td1 — d2	Tf7 — f5
36.	Cb3 — a1.	

Al doppio scopo di condurre in giuoco questo Cavallo per c2, e di attaccare il PTD nero con Ta3. ma tutto ciò viene controminato dai due eccellenti tratti del Nero che seguono.

36.	. . . ,	De8 — g6
37.	Ca1 — c2	Tf5 — f4!
38.	f2 — f3.	

Forzato, per quanto indebolisca sempre più l'ala di Re. Se 38. Te3, segue Cf5 e poi Ch4 †.

38.	. . . ,	Tf4 — f7
39.	Rg2 — h1.	

Il Bianco è oltremodo imbarazzato, e i suoi tratti assai limitati.

39.	. . . ,	Ce7 — f5
40.	Dc2 — g2.	

Se invece 40. Df2 segue Ch4; 41. g × h, D × e4. E se invece 40. Rh2 segue Ag5; 41. Td1, C × g3; 42. C × g3, Af4, ecc.

40.	. . . ,	h6 — h5
41.	h3 — h4	Dg6 — h6

Digitized by Google

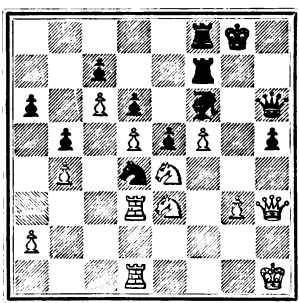
Tutto ciò è giuocato colla massima energia. Ora il Bianco non può più impedire la spinta formidabile del PCR.

42.	Td2 — d1	g7 — g5
43.	h4 × g5	Ad8 × g5
44.	f3 — f4	Ag5 — f6
45.	Dg2 — h3	Dh6 — g6

Sembra che Dh7 sia più forte, ma forse la combinazione che segue è un giuoco voluto dal Nero, il quale calcolando sulla fortissima posizione del suo Cavallo, una volta che potesse conquistare stabilmente la casa d4, prevede sino da adesso il sacrificio della qualità, e invita il Bianco a prestarsi al suo giuoco!

46.	Cc2 — e3	Cf5 — d4
47.	f4 — f5	Dg6 — h6

Sembra una svista che costa una qualità, ed è invece una profonda combinazione!



48. Ce3 — g4.

Il Bianco prende la qualità, non curando che il Cavallo nero in quella posizione da dove non potrà più venire scacciato vale ben più di una Torre!

48.	. . . ,	Dh6 — h7
49.	Cg4 × f6 †	Tf7 × f6
50.	Ce4 × f6 †	Tf8 × f6
51.	Td1 — f1	Dh7 — f7!
52.	Dh3 — g2	Tf6 × f5
53.	Tf1 × f5	Df7 × f5
54.	Td3 — e3.	

La posizione è assai istruttiva. Se il Bianco può colla Torre o colla Donna penetrare nel campo dell'avversario, questi è perduto. Il tentativo di guadagnare il PTD sarebbe fatale; per esempio 54. Ta3, e4!; 55. T × a6, Cf3; 56. Ta3, e3! (minacciando Db1 †) 57. Tb3, e2 e vince. Cattivo del pari sarebbe il tratto 54. Td1, per 54...., Cf3; 55. Tf1, e4, ecc. Il Bianco non ha scelta, deve mantenere la Torre sulla terza linea per impedire il salto pericoloso Cf3.

54.	. . . ,	Df5 — b1 †
55.	Rh1 — h2	Db1 × b4
56.	g3 — g4	h5 — h4
57.	Rh2 — h3	Db4 — c4
58.	Dg2 — e4	Rg8 — g7

Si consideri l'inafferrabilità del Re nero per quanto isolato. Il terribile Cavallo nero impedisce che la Torre e la Donna bianca possano attaccarlo!

59. Rh3 × h4 Dc4 — f1!

La presa del PTD bianca sarebbe stata fatale per la risposta Rh4 — g5.

60.	a2 — a3	a6 — a5
61.	Rh4 — g3	Df1 — g1 †

Digitized by Google

62.	Rg3 — h3	Dg1 — f2
63.	g4 — g5	b5 — b4
64.	a3 × b4	a5 × b4
65.	Rh3 — g4	Df2 — g1 †
66.	Rg4 — h5	Dg1 — h2 †
67.	Rh5 — g4	b4 — b3

Chi avrebbe potuto prevedere al tratto 36 che questo debole fantaccino fosse divenuto così formidabile!

68.	Te3 — e1	Dh2 — c2!
69.	Rg4 — h5.	

Evidentemente il Bianco non può cambiare la Donna perchè dopo 69. D × c2, b × c; 70. Tc1!, Rg6 ecc., resta senza difesa. Il tratto del testo è assai ingegnoso, perchè minaccia se non altro lo scacco perpetuo, ma non è sufficiente. Il Nero trova abilmente la via di vincere!

69.	. . . ,	Dc2 × e4
70.	Te1 × e4	Cd4 — c2

Il colpo di grazia. Il pedone non può essere arrestato. Il Bianco però tenta una suprema risorsa.

71.	Te4 × e5	b3 — b2

La Torre poteva essere presa, e vincere più presto. Per esempio 71..., d × e; 72. d6, b2; 73. d × c, b1D; 74. c8D, Dh1 †; 75. Rg4, Ce3 ; 76. Rg3. Dg2 †; 77. Rh4, Df2 † poi Df3 † e vince.

72.	Te5 — e7 †	Rg7 — f8
73.	Te7 × c7	b2 — b1D
74.	Tc7 — c8 †	Rf8 — e7
75.	Tc8 — c7 †	Re7 — d8
76.	Tc7 — d7 †	Rd8 — e8
77.	Td7 × d6	Cc2 — d4

e il Nero vince.

Capitolo II.

Partite di giuoco aperto.

Partita I.

Giuoco piano.

	BIANCO. (Schiffers)	NERO. (Harmonist).
1.	e2 — a4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Af1 — c4	Af8 — c5
4.	c2 — c3	Cg8 — f6
5.	d2 — d4	e5 × d4
6.	c3 × d4	Ac5 — b4 †
7.	Ac1 — d2	Ab4 × d2 †
8.	Cb1 × d2	d7 — d5
9.	e4 × d5	Cf6 × d5
10.	Dd1 — b3	Ce6 — e7
11.	Arrocca	Arrocca

Digitized by Google

12. Tf1 — e1 c7 — c6
13. a2 — a4 Dd8 — c7?
14. Ta1 — c1 Cd5 — f4
15. Cf3 — g5.

Principio di un attacco assai brillante e assai ben condotto. Il Nero al tratto 13° avrebbe dovuto invece giuocare Db6. I giuochi allora si eguagliavano.

15, . . . , Ce7 — g6
16. Te1 — e8! Tf8 × e8

Con 16...., Ae6!, il Nero avrebbe perduto un pedone, ma avrebbe scongiurata la tempesta!

17. Ac4 × f7 † Rg8 — h8

Se invece 17...., Rf8. il Bianco vinceva con 18. C × h7†, Re7; 19. Te1†, Ae6!; 20. T × e6† ecc.

18. Af7 × e8 Cf4 — e2†
19. Rg1 — h1 Ce2 × c1
20. Cg5 — f7 † Rh8 — g8
21. Cf7 — h6 † Rg8 — f8
22. Db3 — g8 † Rf8 — e7
23. Ae8 × g6! h7 × g6
24. Dg8 × g7 † Re7 — d8
25. Dg7 — f8 † Rd8 — d7
26. Cd2 — e4! Dc7 — d8
27. Df8 — d6 † Rd7 — e8
28. Ce4 — f6 †

e vince.

PARTITA II.

Giuoco piano.

BIANCO. (Marshall).	NERO. (Burn).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — e6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	Cg8 — f6
5. d2 — d4	e5 × d4
6. c3 × d4	Ac5 — b4 †
7. Re1 — f1.	

Non è cattiva continuazione, ma preferibile 7. Ad2, come nella partita precedente.

7. . . . , Cf6 × e4

È dubbio se il Nero abbia qui una difesa sufficiente. In ogni caso è contrario ad ogni buona teoria perdere tempo nell'apertura pel guadagno di un pedone, piuttosto che sciogliere i propri pezzi.

8. d4 — d5 Cc6 — e7
9. Dd1 — d4 Ce4 — f6
10. Ac1 — g5 Ce7 — g6
11. Cb1 — d2.

Il Bianco ha un bel giuoco d'attacco, che vale bene il pedone sacrificato. Ora minaccia Te1†, e poi Ce4; ed è sempre sospesa la terribile spinta del PD.

11. . . . , h7 — h6

L'arroccamento sarebbe cattivo contro 12. Ce4, Ae7; 13. d6, ecc.

12. Ta1 — e1 † Re8 — f8
13. Ac4 — d3! Ah4 — e7
14. Ad3 × g6 h6 × g5

Se invece 14...., f × g seguiva: 15. Ce5, De8; 61. Dd3, h × g; 17. C × g6, ecc.

15. Cf3 — e5! f7 × g6
16. Ce5 × g6 † Rf8 — f7

Digitized by Google

17. Te1 × e7 †! Rf7 × g6
18. Dd4 — d3 † Rg6 — h6
19. h2 — h4 g5 — g4

Se D × e7 segue 20. h × g † e poi matto in altri tre tratti.

20. h4 — h5! Cf6 × h5
21. Dd3 — f5 g7 — g6
22. Th1 × h5 † g6 × h5
23. Df5 — f6 Matto.

Partita III.

Controgambitto del P. D.

BIANCO. (Zambelly).	NERO. (Maroczy).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	d7 — d5

Controgambitto azzardato, come tutti i controgambitti. Il Nero sagrifica un pedone per conquistare il tratto e l'attacco. Di questa apertura non abbiamo fatto cenno nella Parte III, nemmeno nelle *Appendici*, perchè è fuori di uso nella pratica. Ad ogni modo vi supplisce la presente partita.

3. e4 × d5 Af8 — d6

Generalmente si giuoca qui 3..., e5 — e4, ma anche questo tratto è buono. Se invece 3...., e5 — e4 segue: 4. De2; De7; 5. Cd4, Cf6: 6. Cc3, De5; 7. Cf3, De7; 8. Cg5, con miglior giuoco. E se in»ece 3...., D × d5 segue 4. Cc3, De6; 5. Ab5 †, Ad7; 6. Arrocca ecc.; sempre con giuoco preferibile.

4. Cb1 — c3 Cg8 — f6
5. Af1 — b5 †

Qui, come al tratto precedente, era migliore d2 — d4.

5. . . . , c7 — c6
6. Ab5 — a4 ? e5 — e4

Più forte che giuocare per la riconquista del pedone 6...., b5, e poi 7...., b4.

7. d5 × c6 Arrocca!
8. Cf3 — d4 b7 × c6
9. Cd4 × c6 Dd8 — b6
10. Cc6 × b8 Ta8 × b8
11. Aa4 — b5! Tf8 — d8!

Il Nero ha una posizione formidabile; però nessun pericolo immediato se ora il Bianco continuasse con 12. Ae2! L'arroccamento dà occasione ad una brillante decisiva combinazione.

12. Arrocca ? Ad6 × h2 †
13. Rg1 × h2 Cf6 — g4 †
14. Rh2 — g3! Db6 — c7 †
15. f2 — f4 e4 × f3 †
16. Rg3 × f3 Td8 — d4!
17. d2 — d3 Ac8 — b7 †
18. Cc3 — e4 Ab7 × e4 †
19. Rf3 × g4 Dc7 — h2!
20. d3 × e4 Dh2 × g2 †
21. Rg4 — h4 Tb8 × b5!
22. Dd1 × d4 Tb5 — h5 †
23. Rh4 × h5 Dg2 — h3 †
24. Rh5 — g5 h7 — h6 †
25. Rg5 — f4 g7 — g5 †

poi matto.

Digitized by Google

Partita IV.

Partita russa.

BIANCO.	NERO.
(Mackenzie).	(X....)
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cg8 — f6
3. Cf3 × e5.	

Qui può anche giuocare 3. Cc3, col seguito probabile 3...., Ab4; 4. C × e5, De7; 5. Cf3 C × e4; 6. Ae2, A × c3; 7. d × c, d6; 8. Arrocca, Ae6; 9. Te1 ecc. Parità. Oppure può giuocare anche 3. d4, C × e4; 4. Ad3, d5; 5. C × e5, Ad6; 6. Arrocca, Arrocca; 7. c4, c6; 8. Cc3, C × c3; 9. b × c, Cd7 ecc. Parità.

3. . . . ,	d7 — d6
4. Ce5 — f3	Cf6 × e4
5. d2 — d4	d6 — d5
6. Af1 — d3	Af8 — d6

È preferibile 6...., Ae7, per quanto tenga chiuso il giuoco.

7. Arrocca	Arrocca
8. c2 — c4	c7 — c6

Se invece 8..., Ae6 segue 9. c × d, A × d5, 10. Cc3, C × c3; 11. b × c, c5!; 12. d × c, A × c5; 13. A × h7 †, R × h7; 14. Cg5 †, Rg6!, 15. Dg4 e vince.

9. c4 × d5	c6 × d5
10. Cb1 — c3	Ce4 × c3
11. b2 × c3	Ac8 — g4
12. Ta1 — b1!	Dd8 — c7
13. h2 — h3.	

Necessario prima del tratto successivo. Se subito 13. A × h7 †, segue 13...., Rh8! e il Bianco riperde il Pedone.

13. . . . ,	Ag4 — h5?
14. Ad3 × h7 †	Rg8 × h7
15. Cf3 — g5 †	Rh7 — g6
16. g2 — g4	Ad6 — f4
17. Tb1 × b7!	

Togliendo così ogni difesa al Nero; ma si poteva anche giuocare 17. g × h †, R × g5; 18. Dg4 † con attacco da vincere.

17. . . . ,	Dc7 × b7
18. Ac1 × f4	Tf8 — h8
19. Dd1 — d3 †	Rg6 — f6
20. Tf1 — e1	Ah5 — g6
21. Cg5 — h7 †	Ag6 × h7
22. g4 — g5	Matto.

Partita V.

Difesa Philidor.

BIANCO.	NERO.
(Atwood).	(Wilson).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	d7 — d6
3. d2 — d4	f7 — f5

Controgambitto pericoloso. La miglior risposta è qui 3...., Cg8 — f6. Vedasi a pag. 138, e seg.

4. d4 × e5	f5 × e4
5. Cf3 — g5	d6 — d5
6. e5 — e6	Cg8 — h6

Sarebbe più insidioso 6...., Af8 — c5, dove se 7. Cf7 seguirebbe

Digitized by Google

con vantaggio del Nero; 7...., Df6; 8. Ae3, A × e6; 9. C × h8, A × e3, ecc.

7.	Cb1 — c3	c7 — c6
8.	Cg5 × e4.	

Sacrificando un pezzo per dare più violenza all'attacco.

8.	. . . ,	d5 × e4
9.	Dd1 — h5 †	g7 — g6
10.	Dh5 — e5	Th8 — g8
11.	Ac1 × h6	Af8 × h6
12.	Ta1 — d1	Dd8 — e7
13.	Af1 — c4	Ah6 — g7
14.	De5 × e4	Tg8 — f8
15.	Cc3 — b5	c6 × b5
16.	Ac4 × b5 †	Cb8 — c6
17.	Ab5 × c6 †	b7 × c6
18.	De4 × c6 †	Ac8 — d7
19.	Dc6 × a8 †	De7 — d8
20.	e6 × d7 †	Re8 — e7
21.	Da8 — e4 ÷, e vince.	

PARTITA VI.

Ruy-Lopez.

	BIANCO. (Bird).	NERO. (Steinitz).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Af1 — b5	Cg8 — f6
4.	d2 — d4	e5 × d4

Oppure meglio 4...., C × e4, 5. d × e, Ae7; 6. Arrocca, Cc5; 7. Cc3, Arrocca, ecc.

5.	e4 — e5	Cf6 — e4
6.	Cf3 × d4	Af8 — e7
7.	Arrocca	Cc6 × d4
8.	Dd1 × d4	Ce4 — c5
9.	f2 — f4	b7 — b6

Il Nero tende una insidia, come si vedrà, ma è una cattiva insidia! Un tranello basato sopra una falsa combinazione non può che tornare di danno a chi lo tenta. E qui è proprio il caso!

10.	f4 — f5	Cc5 — b3

Minacciando Ae7 — c5; ma la combinazione è sbagliata!

11.	Dd4 — e4	Cb3 × a1
12.	f5 — f6	Ae7 — c5 †
13.	Rg1 — h1	Ta8 — b8
14.	e5 — e6	Th8 — g8

Si studi questa posizione e si vedrà che il Nero non ha alcun tratto efficace a sua disposizione.

15.	De4 × h7	Tg8 — f8
16.	e6 × f7 †	Tf8 × f7
17.	Tf1 — e1 †	Ac5 — e7
18.	Dh7 — g8	Tf7 — f8
19.	f6 — f7	Matto.

PARTITA VII.

Gambitto di Alfiere di Re.

	BIANCO. (Burden).	NERO. (X...).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Af1 — c4	Dd8 — h4 †
4.	Re1 — f1	g7 — g5

Prima di questo tratto qui va giuocato come migliore 4..., d7 — d5. Un po' di pratica nelle aperture prova come nella difesa dei giuo-

Digitized by Google

chi di gambitto, la spinta del PD due passi addosso all'AR del Bianco è quasi sempre un'ottima difesa; infatti apre un pezzo, ostruisce un pezzo avversario, e guadagna un tempo. Vedasi a pag. 265.

5.	Cb1 — c3	Af8 — g7
6.	d2 — d4	d7 — d6
7.	Cg1 — f3	Dh4 — h5
8.	h2 — h4	h7 — h6!
9.	e4 — e5	Dh5 — g6
10.	Cc3 — d5	Re8 — d8
11.	h4 × g5	h6 × g5
12.	Th1 × h8	Ag7 × h8
13.	Cf3 × g5!	Dg6 × g5
14.	Ac1 × f4	Dg5 — h4
15.	Dd1 — f3	Cb8 — c6

Se invece 15...., Dh1† segue 16. Rf2, D×a1; 17. Ag5†, f6; 18. e×f e vince.

16.	e5 × d6	Ac8 — g4
17.	d6 × c7†	Rd8 — c8

Se invece 17...., Rd7 seguiva 18. Cb6†, a×b; 19. Dd5†, Rc8; 20. D×f7, e vince.

18.	Df3 — e4	Ag4 — e6
19.	De4 × e6†	f7 × e6
20.	Cd5 — b6†	d7 × b6
21.	Ac4 × e6	Matto.

PARTITA VIII.

Gambitto del centro.

	BIANCO.	NERO.
	(Krejcik).	(X...).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	d2 — d4	e5 × d4
3.	Dd1 × d4.	

Giuocando invece 3. c3, si entra nel Gambitto svedese. Vedasi la partita 31 e a pag. 195.

3.	. . . ,	Cb8 — c6
4.	Dd4 — e3	g7 — g6
5.	Ac1 — d2	Af8 — g7
6.	Cb1 — c3	Cg8 — e7
7.	Arrocca	Arrocca
8.	f2 — f4	a7 — a6
9.	Cg1 — f3	f7 — f5

Col tratto precedente il Nero mostrava di volere continuare con b7 — b5 poi Ac8 — b7 e quindi spingeva l'attacco dalla parte di Donna contro l'arroccamento avversario. Il piano era buono, ma ora invece giuoca un tratto debole, e il piano stabilito diviene irrealizzabile.

10.	Af1 — c4†	Rg8 — h8
11.	Cf3 — g5	Dd8 — e8
12.	e4 × f5	Tf8 × f5

Meglio era 12...., g×f. Con C×f5 seguiva 13. D×e8 e poi Cf7† guadagnando una qualità.

13.	g2 — g4	Tf5 — f8
14.	De3 — h3	h7 — h6
15.	Th1 — g1.	

Iniziando una profonda combinazione, stile Anderssen!

15.	. . . ,	b7 — b5
16.	Cc3 × b5!	a6 × b5
17.	Ad2 — c3!	h6 — h5

Se 17...., Cg8 segue 18. Tde1, Cce7, 19. A×g7†, R×g7; 20. A×g8, T×g8; 21. Dc3†, Rf8; 22. Df6† e vince.

Digitized by Google

18. Td1 — d6!! c7 × d6

Se invece 18...., Cg8 oppure 18...., b × c, vince 19. g × h, ecc.

19. g4 × h5 g6 × h5
20. Ac3 × g7 † Rh8 × g7
21. Cg5 — f7 † Ce7 — g6

Se invece Rf6, decide 22. Dh4 †. Ora, segue ancora un sacrificio, e sempre corretto!

22. Tg1 × g6 † Rg7 × g6
23. Dh3 — g3 †, poi matto.

PARTITA IX.

Olandese.

BIANCO.	NERO.
(Göring).	(Minkwitz).
1. d2 — d4	f7 — f5

Questo tratto costituisce la cosidetta *Partita Olandese* oggidì giustamente fuori di uso. Le difficoltà che incontra il secondo giuocatore per sciogliersi dal lato di Donna non sono abbastanza compensate dalla soddisfazione di avere evitato il *Gambitto di Donna*. Del resto è una apertura come tante altre, che in partita viva può dare buoni o cattivi risultati secondo viene bene o male giuocato.

2. e2 — e4.

Questo tratto è sicuro, ma è preferibile sciogliere subito il proprio lato di Donna così: 2. c4, Cf6; 3. Cc3, e6; 4. Cf3, Ab4; 5. Ad2, b6; 6. e3, Ab7; 7. Ae2, Arrocca; 8. Arrocca, De7; 9. Cb5, A × d2; 10. C × d2, d6; 11. Af3, c6; 12. Cc3 ecc.; con giuoco un po' migliore.

2. . . . , f5 × e4
3. Cb1 — c3 Cg8 — f6
4. Ac1 — g5 e7 — e6
5. Ag5 × f6 Dd8 × f6
6. Cc3 × e4 Df6 — g6
7. Af1 — d3.

Insidia elegante; il Bianco abbandona un pedone ed anche una Torre per un attacco irresistibile.

7. . . . , Dg6 × g2?
8. Dd1 — h5 †. g7 — g6
9. Dh5 — e5 Dg2 × h1
10. De5 × h8 Dh1 × g1
11. Re1 — d2! Dg1 × a1?
12. Ce4 — f6 † Re8 — f7

Meno peggio era 12...., Re7; 13. Cd5 †, Re8!

13. Dh8 — g8 †, Rf7 × f6
14. Dg8 × f8 † Rf6 — g5
15. f2 — f4 † Rg5 — g4
16. Ad3 — e2 † Rg4 — h3
17. Df8 — h6 † Rh3 — g2
18. Dh6 — g5 † Rg2 × h2
19. Ae2 — f3 Da1 — f1
20. Dg5 — h4 †

e poi matto in altri due tratti.

PARTITA X.

Viennese.

BIANCO.	NERO.
(Steinitz).	(Neumann).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cg8 — f6

Digitized by Google

3.	f2 — f4	d7 — d5
4.	d2 — d3	d5 × e4
5.	f4 × e5	Cf6 — g4
6.	Cc3 × e4	Cg4 × e5
7.	d3 — d4	Ce5 — g6
8.	Cg1 — f3	Dd8 — e7

Il seguito della partita mostra come sia pericoloso giuocare pel guadagno anche di un pezzo, se ciò fa perdere tempo e permette all'avversario un rapido scioglimento. Qui il Nero doveva prepararsi l'arroccamento.

9.	Af1 — d3	f7 — f5
10.	Ac1 — g5	De7 — e6
11.	Arrocca	f5 × e4
12.	Ad3 × e4	Af8 — d6
13.	Cf3 — e5	Ad6 × e5
14.	d4 × e5	Cb8 — d7
15.	Dd1 — h5	Cd7 — f8
16.	Ta1 — d1	Ac8 — d7
17.	h2 — h3	Th8 — g8
18.	Rg1 — h1	De6 — b6
19.	e5 — e6	Ad7 × e6
20.	Td1 — d2	a7 — a5
21.	b2 — b3	a5 — a4
22.	Tf1 — d1	Ae6 — d7
23.	Td2 × d7, e vince.	

PARTITA XI.

Controgambitto Greco.

BIANCO. (H. Ruben).		NERO. (S. A. Sorensen).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	f7 — f5
3.	Cf3 × e5	Cg8 — f6
4.	Af1 — c4	Dd8 — e7
5.	d2 — d4	f5 × e4
6.	Arrocca	d7 — d5
7.	Ac4 — b3	Ac8 — f5
8.	c2 — c4	Cb8 — d7
9.	Ac1 — f4	g7 — g5!
10.	Af4 × g5	Cd7 × e5
11.	d4 × e5	De7 × e5
12.	Ag5 × f6	De5 × f6
13.	Dd1 × d5	c7 — c6
14.	Dd5 — d2	Th8 — g8
15.	Tf1 — e1	Ta8 — d8
16.	Dd2 — c3	Td8 — d4
17.	Ab3 — c2	Af8 — b4!
18.	Dc3 × b4	Tg8 × g2†!!
19.	Rg1 × g2.	

Il Bianco non ha salvezza. A Rf1 segue 19...., Ah3; ed a Rh1 segue Dh4; 20. R × g2, Ah3† e vince sempre.

19.	. . . ,	Af5 — h3 †
20.	Rg2 × h3	Df6 — f3 †
21.	Rh3 — h4	e4 — e3†

e il Nero dà matto in altri due tratti.

PARTITA XII.

Gambitto Cunninghan.

BIANCO. (Gossip).		NERO. (Patrick).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	Af8 — e7
4.	Af1 — c4	d7 — d6
5.	d2 — d4	Ae7 — h4 †
6.	g2 — g3	f4 × g3
7.	Arrocca	Ac8 — h3

Digitized by Google

Questo sistema di giuoco rovina il Nero che doveva abbandonare il pezzo (cioè l'Alfiere Re) pei tre pedoni conquistati e sciogliere il suo giuoco con Cg8 — f6. Vedasi a pag. 222 l'analisi di questo gambitto.

8. Cf3 × h4 g3 × h2†
9. Rg1 — h1 Ah3 × f1?
10. Dd1 × f1 Dd8 × h4
11. Df1 × f7 Re8 — d8
12. Df7 — f8† Rd8 — d7
13. Df8 — f5† Rd7 — e8
14. Ac1 — g5! Dh4 — e1†
15. Rh1 × h2 Cg8 — f6
16. Cb1 — c3! De1 × a1
17. Df5 — e6†

e dà matto in pochi altri tratti.

PARTITA XIII.

Gambitto Evans.

BIANCO. (Blackburne).	NERO. (X...)
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — o5
4. b2 — b4	Ac5 × b4
5. c2 — c3	Ab4 — a5
6. d2 — d4	e5 × d4
7. Arrocca	d4 × c3
8. Dd1 — b3	Dd8 — f6
9. e4 — e5	Df6 — g6
10. Cb1 × c3	Cg8 — e7

Qui è più sicura difesa 10...., A × c3; 11. D × c3, b6, e poi Ab7 seguito dalla lunga arroccata.

11. Ac1 — a3 b7 — b5

Sacrificando uno dei pedoni guadagnati per rompere l'attacco. Però la miglior difesa è 11...., Arrocca; 12. Cd5, C × d5; 13. A × d5, ecc., dove il Bianco ha sempre un forte attacco.

12. Cc3 × b5 Ta8 — b7
13. Db3 — a4! a7 — a6
14. Cb5 — d6†! c7 × d6
15. e5 × d6 Ce7 — f5
16. Ta1 — e1† Aa5 × e1
17. Tf1 × e1† Re8 — f8
18. Da4 × c6 d7 × c6
19. d6 — d7† e vince.

PARTITA XIV.

Gambitto Evans.

BIANCO. (Kolisch).	NERO. (Anderssen).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. b2 — b4	Ac5 × b4
5. c2 — c3	Ab4 — a5
6. d2 — d4	e5 × d4
7. Arrocca	d4 × c3
8. Dd1 — b3	Dd8 — f6!
9. e4 — e5	Df6 — g6!
10. Cb1 × c3	b7 — b5

La migliore difesa di questa difficile posizione è Cg8 — e7. Colla mossa del testo il Nero tenta un controattacco.

11. Cc3 × b5 Ta8 — b8
12. Db3 — e3 Cg8 — e7
13. De3 — e2 Dg6 — h5
14. Ac1 — a3 Ac8 — b7
15. Ta1 — d1 Ce7 — f5
16. Td1 × d7! Re8 × d7

Digitized by Google

17.	e5 — e6 †	Rd7 — c8
18.	e6 × f7	Ab7 — a8
19.	Cb5 × a7 †!	Cc6 × a7
20.	De2 — e6 †	Rc8 — d8
21.	Tf1 — d1 †	Cf5 — d6
22.	Td1 × d6 †	c7 × d6
23.	De6 × d6 †	Rd8 — c8
24.	Ac4 — e6 †	Rc8 — b7
25.	Ae6 — d5 †	Dh5 × d5!
26.	Dd6 × d5 †	Rb7 — a6

e il Bianco vinse col seguito 27. Dc4†, Rb7; 28. De4†, Cc6!; 29. Ce5, Ra6; 30. Dc4†, Ra7; 31. Ac5†, Tb6; 32. A × b6†, A × b6; 33. C × c6 e vince.

PARTITA XV.

Gambitto Evans rifiutato.

BIANCO. (Albin).		NERO. (Blackburne).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Af1 — c4	Af8 — c5
4.	b2 — b4	Ac5 — b6
5.	Ac1 — b2	d7 — d6
6.	Arrocca	Cg8 — f6
7.	b4 — b5	Cc6 — e7
8.	Cb1 — c3	Ce7 — g6
9.	d2 — d3!	Arrocca
10.	Cc3 — d5	Cf6 × d5
11.	Ac4 × d5	Cg6 — f4

Si noti la posizione di questo Cavallo. È sempre incomodo per l'avversario appostare un Cavallo alla 5ª casa dell'Alfiere quando il Re è arroccato da quella parte.

12.	Ad5 — b3	Ac8 — g4
13.	d3 — d4	e5 × d4
14.	Dd1 — d2	Dd8 — f6
15.	Rg1 — h1	Cf4 × g2
16.	Cf3 × d4	Ab6 × d4
17.	Dd2 × d4	Ag4 — f3

e il Bianco non ha più difesa per salvare il matto.

PARTITA XVI.

Gambitto Evans.

BIANCO. (X...).		NERO. (Alapine).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Af1 — c4	Af8 — c5
4.	b2 — b4	Ac5 × b4
5.	c2 — c3	Ab4 — a5
6.	Arrocca	d7 — d6
7.	d2 — d4	Ac8 — g4
8.	Dd1 — b3	Dd8 — d7

Sacrificando il pedone per rompere l'attacco.

9.	Ac4 × f7 †	Dd7 × f7
10.	Db3 × b7	Cg8 — e7!
11.	Db7 × a8 †	Ag4 — c8
12.	Ac1 — g5	Aa5 — b6
13.	Ag5 × e7	Cc6 × e7
14.	d4 × e5	Arrocca
15.	e5 × d6	c7 × d6
16.	e4 — e5	d6 — d5
17.	Da8 — b8	Ac8 — g4
18.	e5 — e6	Df7 — g6
19.	Db8 — g3	Ce7 — f5
20.	Cf3 — e5	Cf5 × g3
21.	Ce5 × g6	Cg3 × e2 †

Digitized by Google

22. Rg1 — h1 h7 × g6
23. f2 — f3 Ag4 × e6
24. Tf1 — e1? Ce2 — g3 †

seguito da Rf7 e poi Th8 matto.

PARTITA XVII.

Gambitto di Donna rifiutato.

BIANCO. (Delmar).	NERO. (Burille).
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. e2 — e3	c7 — c5
5. Cg1 — f3	Cb8 — c6
6. Af1 — d3	Af8 — e7
7. Arrocca	c5 × d4
8. c4 × d5	d4 × c3
9. d5 × c6	b7 × c6
10. b2 × c3	Arrocca
11. Cf3 — e5	Ac8 — b7

Qui era migliore Dc7; difendeva il pedone ed attaccava il Cavallo avversario. Giova sempre scegliere, fra i più che si hanno a disposizione, quel tratto che tende a più scopi.

12. Ac1 — b2 Cf6 — d5?
13. Dd1 — h5 g7 — g6

In generale la spinta dei pedoni del lato di Re quando il Re vi è arroccato è causa di debolezza. Meno peggio era ritornare col Cavallo in f6.

14. Db5 — f3 Ae7 — d6
15. c3 — c4 Cd5 — b4
16. Ad3 — b1 Dd8 — c7?
17. Df3 — f6! Ad6 — e7
18. Df6 — h8 † Rg8 × h8
19. Ce5 × f7 † Rh8 — g8
20. Cf7 — h6 Matto.

PARTITA XVIII.

Francese.

BIANCO. (X...).	NERO. (A. Rothschild).
1. e2 — e4	e7 — e6
2. d2 — d4	d7 — d5
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. Ac1 — g5	Af8 — b4

Questo tratto che dà origine alla cosidetta Difesa Mac Cutcheon nella Partita Francese, è meno raccomandabile di 4...., Ae7; ma può farsi con tutta sicurezza. Il seguito migliore è 5. e × d, D × d5; 6. Cf3!, (6. A × f6, A × c3f!) Ce4; 7. Ad2, A × c3; 8. b × c, C × d2 e poi Arrocca. Parità.

5. e4 × d5 Dd8 × d5
6. Ag5 × f6 g7 × f6
7. Cg1 — f3 Cb8 — c6
8. Af1 — d3 Ac8 — d7
9. a2 — a3 Ab4 × c3
10. b2 × c3 Arrocca TD
11. Arrocca Th8 — g8
12. Dd1 — e2.

Per quanto la posizione del Bianco sia inferiore, questo tratto apparentemente buono la compromette. Bisognava cacciare la Donna nera dalla pericolosa diagonale con 12. c3 — c4.

12. . . . , Cc6 × d4!
13. c3 × d4 Ad7 — c6
14. Rg1 — h1.

Il Bianco non ha mossa migliore.

Digitized by Google

14. . . . , Tg8 × g2
15. Rh1 × g2.

Questo però è disastroso. Bisognava ridare il guadagnato e si poteva difendersi. Così 15. Ae4!, D × e4; 16. D × e4, A × e4; 17. R × g2; Tg8†; 18. Rh3, A × f3; 19. Tg1, Tf8!; e il Bianco sebbene abbia una sola Torre per Alfiere e due pedoni, potrebbe salvare la partita.

15. . . . , Td8 — g8†
16. Rg2 — h3 Dd5 — h5†
17. Cf3 — h4 Ac6 — g2
Matto.

Partita XIX.

Controgambitto Cavallotti.

BIANCO. (Berger).	NERO. (Krejcik).
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e5

Controgambitto non cattivo, e che ha il vantaggio di togliere la solita monotonia di questa apertura.

3. d4 × e5	d5 — d4
4. e2 — e4	Af8 — c5
5. f2 — f4	f7 — f6
6. e5 × f6?	Cg8 × f6
7. Af1 — d3	Cb8 — c6
8. a2 — a3	a7 — a5
9. Cg1 — f3	Arrocca
10. Arrocca	Tf8 — e8
11. e4 — e5	Cf6 — g4
12. Tf1 — e1?	Ac8 — f5

Una trappola assai elegante e profonda. Il Bianco vi cade, probabilmente perchè non vede il successivo tratto 14 del Nero.

13. Ad3 × f5?	d4 — d3†
14. Rg1 — f1	Dd8 — h4!!
15. Dd1 — d2	Dh4 × h2!

La Donna evidentemente non può mai esser presa.

16. Af5 × d3	Dh2 — h1†
17. Rf1 — e2	Dh1 × g2†
18. Re2 — d1	Dg2 × f3†
19. Ad3 — e2	Df3 — b3†
20. Dd2 — c2	Cg4 — f2†

poi matto.

Partita XX.

Gambitto di Re rifiutato.

BIANCO. (Tartakower).	NERO. (Schlecter).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	Af8 — c5
3. Cg1 — f3	d7 — d6
4. f4 × e5	d6 × e5
5. c2 — c3	Cg8 — f6

Il sacrificio del pedone è soltanto apparente. Il Bianco non può sostenere il pedone guadagnato. Se invece 5...., Ag4 segue subito per migliore 6. h3, A × f3; 7. D × f3.

6. Cf3 × e5	Arrocca
7. d2 — d4	Ac5 — d6
8. Ce5 — f3!	Cf6 × e4
9. Af1 — d3	Tf8 — e8
10. Arrocca	h7 — h6

Troppo timida, e causa prima dei futuri danni del Nero.

11. Cb1 — d2 Ce4 — f6

Digitized by Google

12.	Cd2 — c4	c7 — c5
13.	Cf3 — e5	c5 × d4

Se invece 13...., Ae6, seguiva 14. C×d6, D×d6; 15. A×h6. e tutta l'ala di Re è sbaragliata.

14.	Ce5 × f7!	Rg8 × f7
15.	Dd1 — h5 †	Rf7 — g8
16.	Tf1 × f6	Te8 — e1 †
17.	Tf6 — f1	Te1 × f1 †
18.	Ad3 × f1	Ad6 — f8
19.	Ac1 × h6!	Dd8 — f6

Se 19...., g×h segue 20. Dg6 †, Ag7; 21. Te1, Ad7; 22. Cd6, b5; 23. Ad3 minacciando Tf1; dove se ora 23...., Dg5 segue 24. Te8 † e matto in pochi tratti.

20.	Ah6 — g5	Df6 — f5
21.	Cc4 — d6	Af8 × d6
22.	Af1 — c4 †	Ac8 — e6
23.	Ta1 — f1	Df5 — f1 †
24.	Ac4 × f1	Cb8 — d7
25.	Af1 — d3	Cd7 — f8
26.	c3 × d4	Ae6 — f7
27.	Dh5 — f3	Cf8 — e6
28.	Ag5 — e3	Ta8 — b8
29.	g2 — g4	g7 — g5
30.	Df3 — f6	Ad6 — f8
31.	Ad3 — h7 †	Rg8 × h7
32.	Df6 × f7 †,	e vince.

PARTITA XXI.

Gambitto di Re rifiutato.

BIANCO. (Schulten).		NERO. (P. Morphy).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	e4 × d5	e5 — e4
4.	Cb1 — c3	Cg8 — f6
5.	d2 — d3	Af8 — b4
6.	Ac1 — d2	e4 — e3
7.	Ad2 × e3	Arrocca
8.	Ae3 — d2	Ab4 × c3
9.	b2 × c3	Tf8 — e8
10.	Af1 — e2	Ac8 — g4
11.	c3 — c4	c7 — c6
12.	d5 × c6	Cb8 × c6
13.	Re1 — f1	Te8 × e2
14.	Cg1 × e2	Cc6 — d4
15.	Dd1 — b1	Ag4 × e2
16.	Rf1 — f2	Cf6 — g4 †
17.	Rf2 — g1	Cd4 — f3 †
18.	g2 × f3	Dd8 — d4 †
19.	Rg1 — g2	Dd4 — f2 †

e matta in pochi tratti.

PARTITA XXII.

Gambitto di Re rifiutato.

BIANCO. (Lasker).		NERO. (X...).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d6
3.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
4.	Af1 — b5	Ac8 — g4
5.	Arrocca	a7 — a6

Tratti di questo genere sono comuni nei principianti. In sostanza sono tempi perduti. Meglio sciogliere il proprio giuoco con 5...., Cf6.

6.	Ab5 — a4	b7 — b5
7.	Aa4 — b3	Cc6 — d4
8.	Ab3 — d5.	

Digitized by Google

Principio di una trappola assai ingegnosa.

8.	. . . ,	c7 — c6

E il Nero qui cominciò coll'inciampare. Bisognava prima di questo tratto prendere il Cavallo coll'Alfiere.

9.	Cf3 × d4	Ag4 × d1

Ed ora cade nella trappola ad occhi chiusi. Meglio 9...., c6 × d5.

10.	Ad5 × c6 †	Re8 — e7
11.	Cb1 — c3!	e5 × d4

Affondando sempre più. Qualche difesa presentava 11...., Cf6.

12.	Cc3 — d5 †	Re7 — e6
13.	f4 — f5	Re6 — e5
14.	d2 — d3	g7 — g5
15.	g2 — g3	Af8 — h6
16.	h2 — h4	g5 × h4
17.	Ac1 — f4 †	Ah5 × f4
18.	g3 × f4	Matto.

PARTITA XXIII.

Scozzese.

BIANCO. (Lichtenhein).		NERO. (Morphy).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	d2 — d4	e5 × d4
4.	Af1 — c4	Cg8 — f6
5.	e4 — e5	d7 — d5
6.	Ac4 — b5	Cf6 — e4
7.	Cf3 × d4	Ac8 — d7
8.	Cd4 × c6	b7 × c6
9.	Ab5 — d3	Af8 — c5
10.	Ad3 × e4	Dd8 — h4
11.	Dd1 — e2	d5 × e4
12.	Ac1 — e3	Ad7 — g4
13.	De2 — c4	Ac5 × e3
14.	g2 — g3.	

Se invece 14. D × c6 †, Ad7; 15. D × a8 † seguiva 15...., Re7, e vince, perchè dopo 16. g3!, A × f2 †; 17. R × f2, e3 †; 18. Re1 (18. Rg1, e2 e vince), Db4 †; 19. c3, D × b2; 20. D × h8, Ag4 ecc., il Bianco non ha più risorsa.

14.	. . . ,	Dh4 — d8
15.	f2 × e3	Dd8 — d1 †
16.	Re1 — f2	Dd1 — f3
17.	Rf2 — g1	Ag4 — h3
18.	Dc1 × c6 †	Re8 — f8
19.	De6 × a8 †	Rf8 — e7

e poi il Nero dà matto.

PARTITA XXIV.

Gambitto di Re rifiutato.

BIANCO. (Tarrash).		NERO. (X...).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	d7 — d5
3.	Cg1 — f3	d5 × e4
4.	Cf3 × e5	Af8 — d6
5.	d2 — d4	e4 × d3 e. p.
6.	Af1 × d3	Cg8 — f6
7.	Arrocca	Arrocca
8.	Cb1 — c3.	

Il Bianco sacrifica un pedone per rafforzare l'attacco.

8.	. . . ,	Ad6 × e5
9.	f4 × e5	Dd8 — d4 †

Digitized by Google

10.	Rg1 — h1	Dd4 × e5
11.	Ac1 — f4	De5 — c5
12.	Af4 × c7	Ac8 — g4

Se subito D × c7 seguiva 13. T × f6, g × f; 14. Dh5, f5; 15. Dg5 †, Rh8; 16. Df6 † e poi Cd5 e vince.

13.	Dd1 — d2	Dc5 × c7
14.	Tf1 × f6	Dc7 — a5
15.	Tf6 — f4	Ag4 — e6
16.	Tf4 — h4	f7 — f5

Se invece 16...., h6, seguiva 17. T × h6.

17.	Ta1 — e1	Da5 — d8
18.	Dd2 — f2	Ae6 — c8

Evidentemente l'Alfiere non poteva esser difeso dalla Donna per 19. T × e6 e poi 20. Ac4.

19.	Cc3 — d5!	Cb8 — c6
20.	Ad3 — c4	Rg8 — h8
21.	Te1 — e7!	Cc6 × e7?
22.	Th4 × h7 †	Rh8 × h7
23.	Df2 — h4 †	Rh8 — g6
24.	Cd5 — f4	Matto.

PARTITA XXV.

Apertura del PAR.

BIANCO.	NERO.
(Labatt).	(Rosen).
1. f2 — f4	d7 — d5

Il Nero può adottare qui parecchie difese e tutte buone, compreso il brillante Gambitto From (vedi pag. 287). Altra difesa raccomandabile sarebbe 1...., e6; 2. e3, Cf6; 3. Cf3. b6; 4. b3, Ae7; 5, Ab2, Arrocca; 6. Ad3, Ab7, 7. Arrocca, Ce4, ecc.

2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	e2 — e3	Cg8 — f6
4.	b2 — b3	Ac8 — g4
5.	Ac1 — b2	e7 — e6
6.	d2 — d3	Af8 — e7
7.	Af1 — e2	Dd8 — d7
8.	Cb1 — d2	Ta8 — d8
9.	h2 — h3	Ag4 × f8
10.	Cd2 × f3	Arrocca
11.	Arrocca	Cf6 — e8
12.	g2 — g4.	

Sinora i due giuochi procedettero regolarmente, ma ora il Bianco indebolisce l'ala di Re, e il Nero ne approfitta assai bene.

12.	. . . ,	Ae7 — f6
13.	c2 — c3	h7 — h6
14.	h3 — h4	e6 — e5!
15.	f4 — f5	Dd7 — e7
16.	h4 — h5	e5 — e4
17.	d3 × e4	De7 × e4
18.	Cf3 — d4.	

La minaccia era doppia, e o l'uno o l'altro pedone doveva andare perduto.

18.	. . . ,	De4 × e3 †
19.	Rg1 — g2	Cc6 — e5
20.	Ae2 — f3	Af6 — h4
21.	Rg2 — h3	Ce5 × g4!
22.	Rh3 × h4	De3 — g5 †
23.	Rh4 — h3	Dg5 × h5 †
24.	Rh3 — g3	Dh5 — h2 †

poi matto di Cavallo.

Digitized by Google

Partita XXVI.

Ruy-Lopez.

BIANCO. (Nielson).	NERO. (Dod).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — b5	a7 — a6
4. Ab5 — a4	Cg8 — f6
5. d2 — d3	Af8 — c5
6. Arrocca	d7 — d6
7. Cb1 — c3	Ac8 — g4
8. Ac1 — e3	b7 — b5
9. Aa4 — b3	Cc6 — d4
10. Ae3 × d4	Ac5 × d4
11. Ta1 — b1	h7 — h5
12. Cc3 — d5	Dd8 — d7
13. c2 — c3	Ad4 — a7
14. Dd1 — d2	Ag4 × f3
15. g2 × f3	Dd7 — h3

Tratto fortissimo per se stesso, oltre che essere un tranello. Ora il Bianco non avrebbe migliore difesa che 16. Dg5!, Arrocca TD; 17. Dg3, Dd7 con attacco irresistibile contro l'ala di Re avversario.

16. Cd5 × c7 †	Re8 — d7
17. Cc7 × a8	Cf6 — g4
18. f3 × g4	h5 × g4
19. Tf1 — d1	Dh3 × h2 †

e matto in altri tre tratti.

Partita XXVII.

Ruy-Lopez.

BIANCO. (Gudehus).	NERO. (Schneider).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — b5	f7 — f5

Tutti i controgambitti sono pericolosi e contro una severa analisi, in teoria condannati, ma in pratica spesso possono tentarsi. In questa apertura può farsi, senza troppi inconvenienti. La più sicura continuazione è ora 4. d3, Cf6 (oppure 4..... f × e; 5. d × e, d6; 6. Cc3. Cf6; 7. Ag5, Ae7; 8. Ac4! ecc.); 5. Arrocca, Ac5; 6. Cc3!, d6; 7. Ag5, h6; 8. A × f6, D × f6; 9. Cd5 seguito dalla spinta dei pedoni dell'ala di Donna, con giuoco superiore

4. d2 — d4	f5 × e4
5. Cf3 × e5?	Cc6 × e5
6. d4 × e5	c7 — c6
7. Cb1 — c3.	

Il Bianco sacrifica un pezzo o un pedone per non perdere l'attacco, (7. Ac4, Da5 † e poi D × e5).

7. . . . ,	c6 × b5
8. Cc3 × e4	d7 — d5

La migliore difesa del Nero era 8...., Dc7; 9. Cd6 †, A × d6; 10. e × d, Dc4, ecc., con vantaggio del Nero.

9. e4 × d5, e. p.	Ac8 — f5
10. Dd1 — d5	Dd8 — d7
11. Arrocca	Cg8 — f6
12. Ce4 × f6 †	g7 × f6
13. Tf1 — e1 †	Re8 — d8
14. Ac1 — f4	Ta8 — c8
15. Ta1 — d1	Af5 × c2
16. Te1 — e7	Dd7 — c6

È evidente che la Torre non si può prendere.

17. Te7 — e8 †	Dc6 × e8

Digitized by Google

18. d6 — d7 Ac2 × d1
19. d7 × e8D† Rd8 × e8
20. Dd5 — e6†, e vince.

PARTITA XXVIII.

Gambitto di Donna.

BIANCO. (Ward).	NERO. Downie).
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	d5 × c4
3. Cg1 — f3	e7 — e6
4. e2 — e3	Cg8 — f6
5. Af1 × c4	Af8 — e7
6. Cb1 — c3	Arrocca
7. Arrocca	b7 — b6
8. e3 — e4	Ac8 — b7
9. Dd1 — e2	Cb8 — d7
10. Tf1 — d1	c7 — c5
11. Ac1 — f4	a7 — a6?
12. d4 — d5	e6 × d5
13. e4 × d5	Tf8 — e8
14. d5 — d6!	Ae7 × d6
15. Ac4 × f7	Rg8 × f7
16. Cf3 — g5†	Rf7 — g6

Se il Re ritornasse in g8, lo scacco De2 — c4† sarebbe del pari disastroso.

17. De2 — c2† Rg6 — h5
18. Dc2 — f5 Ad6 × f4
19. Cg5 — e6† g7 — g5
20. Td1 — d3, e vince.

PARTITA XXIX.

Gambitto di Donna.

BIANCO. (Maxicoff).	NERO. (Andreyn).
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. Cg1 — f3	c7 — c6
5. Ac1 — g5	Af8 — e7
6. e2 — e3	Cb8 — d7
7. Af1 — d3	d5 × c4
8. Ad3 × c4	Arrocca
9. Ac4 — d3	h7 — h6?
10. h2 — h4	h6 × g5
11. h4 × g5	Cf6 — e8
12. Re1 — d2!	Ae7 × g5
13. Cf3 × g5	Dd8 × g5
14. Th1 — h5	Dg5 — f6
15. Ad3 — h7†	Rg8 — h8
16. Ah7 — g6†	Rh8 — g8
17. Th5 — h8†	Rg8 × h8
18. De2 — h5†, poi matto.	

PARTITA XXX.

Viennese.

BIANCO. (X...).	NERO. (Pillsbury).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Af8 — c5
3. f2 — f4	d7 — d6
4. Cg1 — f3	Cg8 — f6
5. f4 × e5	d6 × e5
6. Cf3 × e5	Dd8 — d5
7. Ce5 — d3	Ac5 — b6
8. Dd1 — f3	Cb8 — c6
9. Af1 — e2	Ac8 — g4
10. Df3 — g3	Ag4 × e2
11. Cc3 × e2	Dd4 × e4
12. Dg3 × g7.	

Abboccando a tutte le esche, il Bianco si riduce ad una posizione insostenibile.

12. . . . , Th8 — g8

Digitized by Google

13.	Dg7 × f6	Tg8 × g2
14.	Df6 — f1	Cc6 — d4
15.	Cd3 — f4	Tg2 — f2!!
16.	d2 — d3	Tf2 × f1 †
17.	Th1 × f1	Arrocca!!
18.	Re1 — d1	Cd4 × e2
19.	Cf4 × e2	De4 — g4
20.	Tf1 — f4	Dg4 — h5
21.	Tf4 — e4	Dh5 × h2
22.	Ce2 — c3	Td8 — g8
23.	Ac1 — d2	Tg8 — g1 †
24.	Te4 — e1	Ab6 — f2

e il Nero ha vinto.

PARTITA XXXI.

Gambitto svedese.

BIANCO. (Nielsen).		NERO. (Tuste).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	d2 — d4	e5 × d4
3.	c2 — c3	d4 × c3
4.	Af1 — c4	c3 × b2?
5.	Ac1 × b2	Cg8 — f6
6.	Cb1 — c3	Cb8 — c6
7.	Cg1 — f3	Af8 — b4
8.	Dd1 — c2	d7 — d6
9.	Arrocca TD	Ab4 × c3
10.	Dc2 × c3	Ac8 — d7
11.	e4 — e5	Cc6 × e5
12.	Cf3 × e5	d6 × e5
13.	Th1 — e1	e5 — e4
14.	Te1 × e4 † !	Cf6 × e4
15.	Ac4 × f7 †	Re8 × f7
16.	Dc3 × g7 †	Rf7 — e6
17.	Dg7 — g4 †	Re6 — e7
18.	Dg4 × e4 †	Re7 — f7
19.	De4 × f4 †	Rf7 — g6
20.	h2 — h4!	h7 — h6
21.	Df4 — g3 †	Rg6 — f7
22.	Dg3 — g7 †	Rf7 — e6
23.	Dg7 — g6 †	

e dà matto in pochi altri tratti.

PARTITA XXXII.

Quattro Cavalli.

BIANCO. (Leonhardt).		NERO. (Spielmann).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Cb1 — c3	Cg8 — f6
4.	Af1 — b5	Af8 — e5
5.	Cf3 × e5	Cc6 × e5
6.	d2 — d4	Ac5 — d6
7.	f2 — f4	Ce5 — g6
8.	e4 — e5	c7 — c6?
9.	c5 × d6!	c6 × b5
10.	Dd1 — e2 †	Re8 — f8
11.	f4 — f5	Cg6 — h4
12.	Arrocca	h7 — h6
13.	Cc3 × b5	g7 — g6
14.	f5 × g6	f7 × g6
15.	Cb5 — c7	Ta8 — b8
16.	De2 — g4	g6 — g5
17.	Cc7 — d5, e ha vinto.	

PARTITA XXXIII.

Quattro Cavalli.

BIANCO. (Leussen).		NERO. (Duras).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6

Digitized by Google

3.	Cb1 — c3	Cg8 — f6
4.	Af1 — b5	Af8 — b4
5.	Arrocca	Arrocca
6.	d2 — d3	d7 — d6
7.	Cc3 — e2	Ac8 — g4
8.	c2 — c3	Ab4 — a5
9.	Ce2 — g3	Aa5 — b6
10.	h2 — h3	Ag4 — d7
11.	Ac1 — g5	Cc6 — e7

Questo tratto, di una apparenza innocua fa perdere forzatamente la partita.

12.	Ag5 × f6	Ad7 × b5

Se invece 12...., g × f seguiva egualmente Ch5, e poi Dd2.

13.	Cg3 — h5	Dd8 — d7

Se invece prende il pezzo segue 14. Dd2 e il Nero non si salva dalla terribile minacciata portata Dd2 — h6.

14.	Ch5 × g7	h7 — h6
15.	Cf3 — g5	Ce7 — g6

Se invece 15...., h × g, segue 16.. Cf5 e poi Dh5, od anche subito 16. Dh5 vincendo del pari.

16.	Dd1 — h5	Tf8 — b8
17.	Dh5 × h6	Rg8 — f8
18.	Cg7 — e6 †	Rf8 — e8
19.	Dh6 — f8 †	Cg6 × f8
20.	Ce6 — g7	Matto.

PARTITA XXXIV.

Berlinese.

BIANCO.		NERO.
(X...).		(Kolisch).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Af1 — c4	Cg8 — f6
3.	Cb1 — c3	c7 — c6
4.	d2 — d3	b7 — b5
5.	Ac4 — b3	a7 — a5
6.	a2 — a4	b5 — b4

Tutto ciò non è del migliore stile, perchè dovrebbe restarne indebolita tutta l'ala di Donna del Nero, ma questi giuocava contro un avversario inferiore, e in tale circostanza si può permettere anche un giuoco aleatorio!

7.	Cc3 — a2 ?	

I pezzi devono sempre essere giuocati al centro dove hanno la maggiore attività. Qui il Cavallo è fuori di giuoco.

7.	. . . ,	d7 — d5
8.	e4 × d5	c6 × d5
9.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
10.	Dd1 — e2	Ac8 — g4
11.	Arrocca	Af8 — c5
12.	Ac1 — g5	h7 — h6
13.	h2 — h3	h6 — h5
14.	h3 × g4 ?	

Cadendo nella trappola. Qui doveva giuocarsi 14. c3.

14.	. . . ,	h5 × g4
15.	Cf3 × e5	Cc6 — d4
16.	De2 — e1	Cf6 — e4 !
17.	Ag5 × d8	Ce4 — g3
18.	f2 × g3	Cd4 — e2

Matto.

PARTITA XXXV.

Ruy-Lopez.

BIANCO.		NERO.
(Tarrasch).		(Baird).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6

Digitized by Google

3.	Af1 — b5	a7 — a6
4.	Ab5 — a4	Cg8 — f6
5.	Arrocca	Af8 — e7
6.	Cb1 — c3	d7 — d6
7.	Aa4 × c6	b7 × c6
8.	d2 — d4	e5 × d4
9.	Cf3 × d4	Ac8 — d7
10.	f2 — f4	Arrocca
11.	e4 — e5	d6 × e5
12.	f4 × e5	Ad7 — g4
13.	Dd1 — d3	Ae7 — c5
14.	Ac1 — e3	Ac5 × d4
15.	Ae3 × d4	Cf6 — d5
16.	Dd3 — g3	Cf5 × c3
17.	Ad4 × c3!	Ag4 — e6
18.	Rg1 — h1	Dd8 — d5
19.	Dg3 — h4!	Ta8 — d8
20.	Tf1 — f3	Dd5 — c4
21.	Dg4 — f2	Dc4 — g4
22.	h2 — h3	Dg4 — g6
23.	Tf3 — g3	Dg6 — h5
24.	Df2 — f6.	

Questa posizione della Donna e la conseguente minaccia della portata dell'Alfiere in h6, quando il PCR è spinto un passo, contro il Re arroccato, merita tutta l'attenzione dello studioso perchè può seguire spesso in partita. Come pure la posizione inversa, cioè l'Alfiere in f6, e la minaccia della portata di Donna in h6.

24.	. . . ,	Td8 — d1 †
25.	Rh1 — h2	g7 — g6
26.	Ta1 × d1	Dh5 × d1
27.	Tg3 — d3!	Dd1 × c2
28.	Ac3 — d2!	Ae6 × h3

Unico mezzo di impedire la fatale Ad2 — h6.

29.	Td3 — d8!	Ah3 × g2
30.	e5 — e6!	

e vince dando matto in tre tratti.

PARTITA XXXVI.

Difesa Francese.

BIANCO.	NERO.
(Willigerode).	(X...).
1. e2 — e4	e7 — e6
2. d2 — d4	d7 — d5
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. Af1 — d3	c7 — c5
5. d4 × c5	Af8 × c5
6. e4 — e5	Cf6 — d7
7. f2 — f4!	Ac5 × g1

Credendo guadagnare un pedone, e invece indebolendo tutto il suo giuoco, e portando la Donna in cattiva posizione.

8.	Th1 × g1	Dd8 — h4 †
9.	Re1 — f1	a7 — a6
10.	Dd1 — f3	f7 — f5?

Il pedone h2 non si poteva prendere prima per il minacciato salto Cc3 — b5 che bisognava impedire, ed ora non si può prendere per la risposta 11. g2 — g4, minacciando Th1. Il tratto del testo però è cattivo perchè indebolisce irreparabilmente tutta l'ala di Re. Doveva giuocare f7 — f6.

11.	g2 — g4!	g7 — g6
12.	g4 × f5	g6 × f5
13.	Tg1 — g5	Cb8 — c6
14.	Df3 — g2	Cd7 — f8

Digitized by Google

15.	Ad3 × f5!	e6 × f5
16.	Cc3 × d5	Re8 — d8
17.	Ac1 — e3	Ac8 — e6
18.	Ta1 — d1	Ae6 × d5
19.	Td1 × d5 †	Rd8 — e8
20.	Tg5 — g7	Ta8 — b8
21.	Td5 — d6	Cf8 — g6
22.	Td6 × g6	h7 × g6
23.	Dg2 × g6 †	

e matto in altri due tratti.

PARTITA XXXVII.

Gambitto Allgayer.

BIANCO. (Gudehus).		NERO. (Dimor).
1.	e2 — e4	e7 — e5
3.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Cf3 — g5	h7 — h6
6.	Cg5 × f7	Re8 × f7
7.	d2 — d4.	

Questa, oppure 7. Ac4† della partita successiva sono le continuazioni più forti. Debole invece è 7. D × g4, Cf6!; 8. D × f4, Ad6!; 9. Df3, Cc6; 10. c3, Ce5; 11. Df2, Ceg4; 12. Df3, De7; 13. d3, De5 ecc., con vantaggio del Nero.

7.	. . . ,	d7 — d5!

Oppure 7...., f3; 8. g × f! (anche 8. Ac4†, d5, 9. A × d5 †, Rg7; 10. g × f, Cf6; 11. Cc3, Ab4; 12. Ac1, g × f!; 13. Tg1†, Cg4; 14. D × f3, D × h4 ; 15. Tg3, Tf8; 16. Af4, Ae7, e il Nero dovrebbe restare in vantaggio) Ae7: 17. Ac4†, d5; 10. A × d5†, Rg7; 11. Ae3, A × h4†; 12. Rd2, Cc6; 13. f4, h5; 14. c3 ecc., con buon attacco.

8.	Cb1 — c3.	

Più forte è 8. A × f4, Cf6; 9. Ae2, d × e; 10. Ae5, Ag7; 11. Arrocca, h5; 12. Cc3 ecc. con forte attacco.

8.	. . . ,	Cg8 — f6
9.	Ac1 × f4	Af8 — b4
10.	Af1 — e2	Ac8 — e6
11.	Arrocca	Ab4 × c3
12.	Af4 — e5!	Cb8 — d7
13.	Ae5 × f6	Cd7 × f6
14.	e4 — e5	Ac3 — b4
15.	Tf1 × f6 †	Rf7 — e7
16.	Ae2 × g4	Ae6 — d7
17.	Dd1 — f3	Dd8 — g8
18.	Ag4 × d7	Re7 × d7
19.	Tf6 — f7 †	Rd7 — c8
20.	c2 — c3!	Ab4 — a5
21.	Df3 × d5	Aa5 — b6
22.	e5 — e6	Dg8 — e8
23.	Ta1 — f1	c7 — c6
24.	Dd5 — d6,	

e vince guadagnando la Donna.

Questa partita fu giuocata per corrispondenza.

PARTITA XXXVIII.

Gambitto Allgayer.

BIANCO. (Matschco).		NERO. (Hampe).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	g7 — g5

Digitized by Google

4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Cf3 — g5	h7 — h6
6.	Cg5 × f7	Re8 × f7
7.	Af1 — c4 †	d7 — d5

Sacrificio necessario in questa apertura per sciogliere l'AD senza perdita di tempo.

8.	Ac4 × d5 †	Rf7 — g7

Forse meglio è 8...., Re8; 9. d4, Cf6; 10. Cc3, Ab4!; 11. A × f4, C × d5; 12. e × d, A × c3†; 13. b × c, D × d5; 14. De2†, Rf7; 15. Arrocca, Rg6; 16. De7, Cc6; 17. D × c7, Th7, e il Nero sta meglio.

9.	d2 — d4	Cg8 — f6
10.	Cb1 — c3	Af8 — b4
11.	Ac1 × f4	Cf6 × d5
12.	e4 × d5	Dd8 — e7 †
13.	Af4 — e5 †	Rg7 — g6
14.	Arrocca	Ab4 × c3
15.	Dd1 — d3 †	Rg6 — h5
16.	Tf1 — f5 †	Ac8 × f5
17.	Dd3 × f5 †	Rh5 × h4
18.	g2 — g3 †	Rh4 — h3
19.	Df5 — f1	Matto.

PARTITA XXXIX.

Gambitto Muzio.

BIANCO. (Lange).	NERO. (Sickel).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Cg1 — f3	g7 — g5
4. Af1 — c4	g5 — g4
5. Arrocca	g4 × f3
6. d2 — d4.	

Più sicuro è 6. D × f3. Questo attacco implica il sacrifizio di un secondo pezzo.

6.	. . . ,	f3 × g2
7.	Ac4 × f7 †	Re8 × f7
8.	Dd1 — h5 †	Rf7 — g7
9.	Dh5 — g4 †	Rg7 — f7
10.	Tf1 — f4 †	Cg8 — f6
11.	e4 — e5	Af8 — e7
12.	e5 × f6	Ae7 × f6
13.	Cb1 — c3	Th8 — g8
14.	Dg4 — h5 †	Rf7 — g7
15.	Cc3 — d5	Dd8 — e8

Se invece 15...., Tf8, seguiva 16. T × f6, T × f6; 17. Ag5, Tf1 †; 18. R × g2 e vince.

16.	Tf4 — g4 †	Rg7 — h8
17.	Tg4 × g8 †	De8 × g8
18.	Cd5 × f6	Dg8 — g6
19.	Dh5 × g6	h7 × g6
20.	Ac1 — h6.	

Curiosa posizione del Re nero! Ora il matto è inevitabile!

20.	. . . ,	d7 — d6
21.	Ta1 — e1	Ac8 — d7
22.	Te1 — e7, poi matto.	

PARTITA XL.

Gambitto Muzio.

BIANCO. (Staunton).	NERO. (X...).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Cg1 — f3	g7 — g5

Digitized by Google

4.	Af1 — c4	g5 — g4
5.	Arrocca	g4 × f3
6.	Dd1 × f3	Dd8 — f6
7.	e4 — e5.	

Per aprire la linea di Re. Se il Nero non prende resta legatissimo.

7.	. . . ,	Df6 × e5
8.	d2 — d3	Af8 — h6
9.	Cb1 — c3	c7 — c6
10.	Ac1 × f4	De5 — d4 †
11.	Rg1 — h1	Ah6 × f4
12.	Ta1 — e1 †	Cg8 — e7
13.	Te1 — e4	Dd4 — g7
14.	Df3 × f4	d7 — d5
15.	Ac4 × d5!	c6 × d5
16.	Te4 × e7 †	Re8 × e7
17.	Cc3 × d5 †	Re7 — e6!
18.	Df4 — e4 †	Re6 — d7
19.	De4 — e7 †.	Rd7 — c6
20.	De7 — c7 †	Rc6 × d5
21.	c2 — c4 †	Rd5 — d4
22.	Dc7 — d6 †	Rd4 — e3
23.	Dd6 — f4 †,	

e dà matto in altri due tratti.

PARTITA XLI.

Difesa Francese.

BIANCO.	NERO.
(Zinkl).	(Huber).
1. e2 — e4	e7 — e6
2. d2 — d4	d7 — d5
3. Cb1 — c3	Cg8 — f6
4. e4 — e5	Cf6 — d7
5. f2 — f4	c7 — c5
6. d4 × c5	Af8 × c5
7. Dd1 — g4	Arrocca
8. Af1 — d3	f7 — f5
9. Dg4 — h3	h7 — h6
10. g2 — g4	f5 × g4
11. Dh3 × g4	Tf8 — f7
12. Cg1 — f3	Cd7 — f8
13. Ac1 — d2	Cb8 — c6
14. h2 — h4	Cc6 — b4
15. Ad3 — g6	Cf8 × g6

Questa partita fu giuocata per corrispondenza, e il tratto del testo sembra sufficiente. Per controminare la profonda combinazione del Bianco bisognava ora giuocare 15...., Tf7 — e7.

16.	Dg4 × g6	Ac8 — d7
17.	Cf3 — g5!	h6 × g5
18.	h4 × g5	Dd8 — b6!
19.	Arrocca TD	d5 — d4
20.	Cc3 — d5!	Cb4 × a2 †
21.	Rc1 — b1	c6 × d5
22.	Th1 — h8 †	Rg8 × h8
23.	Dg6 × f7,	

e il Nero non può evitare il matto di Td1 — h1.

PARTITA XLII.

Gambitto Steinitz.

BIANCO.	NERO.
(Gossip).	(X...).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cb8 — c6
3. f2 — f4	e5 × f4
4. d2 — d4	Dd8 — h4 †
5. Re1 — e2	d7 — d5!

Digitized by Google

Curioso gambitto è questo, dove l'incomoda posizione del Re bianco, sembrerebbe dare decisivo vantaggio all'avversario, mentre invece la difesa del Nero è difficilissima. Questo tratto seguito dopo 6. e×d, da 6...., Ag4†; 7. Cf3, Arrocca; 8. d×c, Ac5; 9. De1, Dh5 ecc, costituisce forse la migliore difesa.

6.	e4×d5	Dh4 — e7†
7.	Re2 — f2	De7 — h4†
8.	g2 — g3.	

Unico tratto per evitare il patto colla ripetizione dei tratti.

8.	. . . ,	f4×g3†
9.	Rf2 — g2	Af8 — d6
10.	Dd1 — e1†	Cc6 — e7

Ora segue una interessante caccia alla Donna avversaria, che dimostra quanto sia pericoloso sul principio della partita spingerla nella mischia senza un preciso piano d'attacco, o di conquista.

11.	h2×g3	Dh4×d4
12.	Cg1 — f3	Dd4 — b6
13.	Ac1 — e3	Db6×b2
14.	Af1 — d3	Ad6 — b4
15.	Ae3 — d4	f7 — f6
16.	Ta1 — b1	Ab4×c3
17.	Ad4×c3	Db2×a2
18.	Tb1 — b5	b7 — b6
19.	De1 — e2	Da2 — a6
20.	Th1 — a1	Da6 — b7
21.	d5 — d6	c7×d6
22.	Ad3 — e4	Db7 — b8
23.	Ac4×a8	Db8×a8
24.	Tb5×b6,	

e vince in pochi tratti.

PARTITA XLIII.

Gambitto From.

BIANCO.	NERO
(Mac-Donnell).	(Blacburne).
1. f2 — f4	e7 — e5

Questo tratto col successivo, costituiscono un controgambitto ingegnoso, ideato per portare la partita al giuoco aperto. Vedasi anche a pag. 287.

2. f4×e5.

Spingendo invece 2. e2 — e4 il Bianco rientra nei giuochi di gambitto di Re.

2.	. . . ,	d7 — d6
3.	e5×d6	Af8×d6
4.	Cg1 — f3	Cg8 — h6
5.	d2 — d3	Ch6 — g4
6.	Ac1 — g5	f7 — f6
7.	Ag5 — c1	Cb8 — c6
8.	Cb1 — c3	Ac8 — f5
9.	e2 — e3	Dd8 — e7
10.	Dd1 — e2	Arrocca TD
11.	Ac1 — d2	Th8 — e8
12.	e3 — e4	De7 — f7
13.	Arrocca	Ad6 — c5
14.	Ad2 — e1	Cg4 — e3
15.	Td1 — d2	Cc6 — d4
16.	Cf3×d4	Ac5×d4
17.	Cc3 — b1	Af5 — g4
18.	De2 — f2	Ce3 — d1

e vince guadagnando la Donna.

Digitized by Google

PARTITA XLIV.

Gambitto Kieseritsky.

BIANCO. (Steinitz).	NERO. (Schlechter).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Cg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4
5. Cf3 — e5	Cg8 — f6
6. Af1 — c4	d7 — d5
7. e4 × d5	Af8 — g7

Questo tratto è ritenuto il più sicuro. Può anche giuocare 7...., Ad6 ed allora segue 8. Arrocca venendone (se il Nero prende il pezzo) un giuoco interessantissimo d'attacco. Vedasi a pag. 249.

8. d2 — d4	Arrocca
9. Cb1 — c3	Cf6 — h5
10. Cc3 — e2	c7 — c5!
11. Ce2 × f4	Ch5 — g3
12. Cf4 — e6!	f7 × e6
13. d5 × e6	Ac8 × e6

Non c'è di meglio. Se 13..., De7 seguiva 14. Ag5, Af6; 15. D × g4, ecc.

14. Ac4 × e6 †	Rg8 — h8
15. Dd1 × g4	Cg3 × h1
16. Ac1 — e3	c5 × d4
17. Ae3 × d4	Dd8 × d4!
18. Dg4 × d4	Cb8 — c6
19. Ce5 × c6!	b7 × c6?

Il Nero non prevede i due tratti successivi del Bianco, altrimenti avrebbe preso la Donna, pareggiando i giuochi.

20. Dd4 — c4!	Ta8 — b8
21. Arrocca!	Ag7 × b2 †
22. Rc1 — d2	Ch1 — f2
23. Td1 — b1	Tb8 — d8 †
24. Rd2 — e2	

e il Re qui si trova in posizione sicurissima. Il Bianco vinse dopo 24...., Ag7; 25. Tb7, Td4; 26. D × c6, Te4 †; 27. Rd2!, Td4 †; 28. Re3, Cd1 †; 29. Re2, Ah6; 30. Af7 e vince.

PARTITA XLV.

Gambitto Allgayer.

BIANCO. (T. Dimer).	NERO. (G. Fies).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Cg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4
5. Cf3 — g5	Cg8 — f6

Buon modo di evitare le complicazioni che sorgono da 5...., h6, tratto che forza il sacrificio del Cavallo. Vedi i N. 37, 38.

6. e4 — e5	Dd8 — e7
7. Af1 — e2.	

Sacrificando un secondo pedone per l'attacco.

7. . . . ,	De7 × e5
8. d2 — d4	De5 — d5

Qui la giusta difesa è 8...., De7 9. A × f4, d5; 10. Cc3, Ag7, ecc.

9. Ac1 × f4	Dd5 × g2
10. Th1 — f1	d7 — d6

Digitized by Google

11.	Cb1 — c3	h7 — h6
12.	Dd1 — d3!	h6 × g5
13.	Af4 × g5	Cb8 — d7
14.	Tf1 × f6!	Cd7 × f6
15.	Ag5 × f6	Th8 — h6
16.	Dd3 — e3 †	Ac8 — e6
17.	Af6 — g5	Dg2 — h1 †
18.	Re1 — d2	Dh1 × a1
19.	d4 — d5	Th6 — g6

Oppure 19...., Rd7; 20. A × h6, Af5; 21. A × f8, T × f8; 22. Dg5 e vince.

20. Ae2 — b5 † e vince.

PARTITA XLVI.

Giuoco piano.

BIANCO. (Hoffmann).	NERO. (Petroff).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. c2 — c3	Cg8 — f6
5. d2 — d4	e5 × d4
6. e4 — e5	Cf6 — e4?

Qui il tratto giusto è 6...., d7 — d5.

7.	Ac4 — d5!	Ce4 × f2
8.	Re1 × f2	d4 × c3 †

Ora il Nero ha tre pedoni per il pezzo, ma il Bianco dovrebbe venire in vantaggio.

9.	Rf2 — g3!	c3 × b2
10.	Ac1 × b2	Cc6 — e7
11.	Cf3 — g5.	

Cadendo nella insidia. Qui doveva giuocare 11. Dc2, d6; 12. Ae4, Cg6; 13, Cd2, e poi Ta1 — d1 con giuoco superiore.

11.	. . . ,	Ce7 × d5
12.	Cg5 × f7	Arrocca!!
13.	Cf7 × d8	Ac5 — f2 †
14.	Rg3 — h3!	d7 — d6 †
15.	e5 — e6	Cd5 — f4 †
16.	Rh3 — g4	Cf4 × e6
17.	g2 — g3	Ce6 × d8 †
18.	Rg4 — h4	Tf8 — f4 †
19.	Rh4 — g5	Cd8 — e6 †
20.	Rg5 — h5	g7 — g6 †
21.	Rh5 — h6	Tf4 — h4 †
22.	g3 × h4	Af2 — e3

Matto.

PARTITA XLVII.

Gambitto di Donna.

BIANCO. (X....).	NERO. (Lipke).
1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Cb1 — c3	b7 — b6
4. Cg1 — f3	Ac8 — b7
5. e2 — e3	Cg8 — f6
6. Af1 — d3	Cb8 — d7
7. Arrocca	Af8 — d6
8. b2 — b3	Cf6 — e4
9. Dd1 — c2?	

Questo è un errore non facilmente visibile. La posizione minacciosa degli AA Neri contro l'arroccamento del Bianco, doveva interessarlo a non sguarnire troppo l'ala di Re. Il CD doveva essere difeso con 9. Ab2.

Digitized by Google

9.	. . . ,	Ce4 × c3
10.	Dc2 × c3	d5 × c4
11.	b3 × c4?	

Qui poi era necessario ritirare Ae2 per impedire l'isolamento del Re Bianco da tutti i suoi pezzi.

11.	. . . ,	Ab7 × f3
12.	g2 × f3	Dd8 — g5 +
13.	Rg1 — h1	Dg5 — h5
14.	f3 — f4	Dh5 — f3 +
15.	Rh1 — g1	g7 — g5
16.	f4 — f5!	Df3 — h3
17.	f2 — f4	g5 × f4
18.	e3 × f4	Cd7 — c5!
19.	d4 × c5	Ad6 × c5 +
20.	Rg1 — h1	Th8 — g8
21.	Dc3 — c2	Dh3 — f3 +
22.	Tf1 × f3	Tg8 — g1

Matto.

PARTITA XLVIII.

Giuoco piano.

BIANCO.	NERO.
(Kolisch).	(L. Paulsen).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. Arrocca	Cg8 — f6
5. b2 — b4.	

Il gambitto Evans, dopo l'arroccamento, è meno raccomandabile.

5.	. . . ,	Ac5 × b4
6.	c2 — c3	Ab4 — e7!
7.	d2 — d4	e5 × d4
8.	c3 × d4	Cf6 × e4

La presa di questo secondo pedone, mette il Nero in condisioni assai difficili.

9.	d4 — d5	Cc6 — a5
10.	Ac4 — d3	Ce4 — c5
11.	Ac1 — a3	Cc5 × d3
12.	Dd1 × d3	Arrocca
13.	d5 — d6	c7 × d6
14.	Cb1 — c3	b7 — b6
15.	Cc3 — d5	Ca5 — b7

Cattivo; la miglior difesa era: 15...., Ab7; 16. C × e7, D × e7; 17. A × d6, De4; 18. D × e4, A × e4; 19. A × f8, T × f8 ecc., potendo sostenere la partita ad onta della qualità di meno.

16.	Aa3 — b2	Cb7 — c5
17.	Dd3 — e3	Cc5 — e6
18.	Cf3 — d4	Ae7 — f6
19.	Cd4 — c6!	d7 × c6
20.	Cd5 × f6 +	g7 × f6
21.	Dd3 — h6	d6 — d5
22.	Ab2 × f6	Dd4 — d6
23.	f2 — f4	Tf8 — e8
24.	Tf1 — f3, e vince.	

PARTITA XLIX.

Viennese.

BIANCO.	NERO.
(Schallopp).	(Gossip).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — c3	Cg8 — f6
3. f2 — f4	d7 — d5

Digitized by Google

4.	f4 × e5	Cf6 × e4
5.	Cg1 — f3	Ce4 × c3

Questa è la più debole delle difese in questa posizione. La migliore è ritenuta 5..., Ag4; 6. Ae2 (oppure meglio 6. d3, C × c3; 7. b × c, d4; 8. Ae2, d × c; 9. Arrocca ecc.!); Cc6!; 7. d4, Ab4; 8. Ad2, A × f3; 9. A × f3, Dh4†; 10. g3, C × g3; 11. h × g, D × g3†; 12. Rf1, C × d4; 13. A × d5, Arrocca TD. ecc., con vantaggio.

6.	b2 × c3	Af8 — e7
7.	d2 — d4	Arrocca
8.	Af1 — d3	Ac8 — g4?
9.	Ta1 — b1	b7 — b6
10.	Arrocca	c7 — c5
11.	h2 — h3	Ag4 — h5
12.	Ad3 × h7†!	Rg8 × h7
13.	Cf3 — g5†	Ae7 × g5
14.	Dd1 × h5†	Ag7 — h6
15.	Ac1 × h6	g7 × h6
16.	Tf1 — f6	Rh7 — g7
17.	Dh5 × h6†	Rg7 — g8
18.	Dh6 — g5†,	

e quindi matto.

PARTITA L.

Ruy-Lopez.

BIANCO.	NERO.
(Maxicoff).	(X...).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — b5	Cg8 — f6
4. Arrocca	Cf6 × e4
5. d2 — d4	Ce4 — d6
Ab5 × c6	b7 × c6

È meglio prendere coll'altro pedone, ma il Nero vuole evitare il cambio della Donna.

7.	d4 × e5	Cd6 — b7
8.	Cb1 — c3	Af8 — c5

Qui l'Alfiere non sta bene. Meglio Ae7.

9.	Cc3 — e4	Arrocca
10.	Cf3 — g5	h7 — h6
11.	Dd1 — h5	d7 — d5

È evidente che prendere il Cavallo sarebbe egualmente rovinoso.

12.	Ce4 — f6†!	g7 × f6
13.	Dh5 × h6	f6 × g5
14.	Ac1 × g5	Ac5 — e7

Per salvare il matto non c'era che sagrificare la Donna per il terzo pezzo.

15. Ag5 — f6,

e vince subito.

PARTITA LI.

Berlinese.

BIANCO.	NERO.
(Alberoni).	(Bird).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Af1 — c4	Cg8 — f6!
3. Cg1 — f3!	Cf6 × e4!
4. Cb1 — c3.	

Sacrificando un pedone per rafforzare l'attacco.

4.	. . . ,	Ce4 × c3
5.	d2 × c3	f7 — f6

Digitized by Google

Bisogna impedire Cg5. Se invece 5...., d6; segue 6. Cg5, Ae6; 7. A×e6, f×e; 8. Df3 e vince.

6.	Arrocca	d7 — d6

Bisogna impedire il sacrificio C×e5, che in vista dello scacco Dh5† darebbe partita vinta al Bianco; ma era meglio farlo con Cc6.

7.	Cf3 — h4	g7 — g6
8.	f2 — f4	Cb8 — c6
9.	f4 — f5	Cc6 — e7
10.	f5 × g6	h7 × g6
11.	Tf1 × f6	d6 — d5

Se invece T×h4 segue 12. Af7†, Rd7; 13. Ag5, Te4; 14. Df3. d5; 15. D×e4, d×e; 16. Td1† e vince.

12.	Ac1 — g5!	c7 — c6

Se 12...., d×c, allora 13. D×d8† e poi 14. C×g6 e vince.

13.	Ac4 — b3	Dd8 — b6†
14.	Rg1 — h1	Ce7 — f5

Il Nero tende una insidia giacchè a 16. C×g6, seguirebbe 16..., Cg3. Matto!

15.	Dd1 — e1	Af8 — e7
16.	De1 × e5	Th8 × h4
17.	Tf6 × f5	Th4 — e4
18.	De5 — h8†	Re8 — d7
19.	Tf5 — f7	Db6 — d8
20.	Dh8 — g7	Dd8 — e8
21.	Ta1 — f1	Rd7 — d6
22.	Dg7 × g6†	Te4 — e6
23.	Ag5 × e7†	De8 × e7
24.	Dg6 — g3†	e vince.

PARTITA LII.

Difesa Petroff.

BIANCO.	NERO.
(Potter).	(Mason).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cg8 — f6
3. Cf3 × e5	d7 — d6

Necessario prima di prendere il pedone per non venire in svantaggio. Per es.: 3...., C×e4?; 4. De2, De7; 5. D×e4, d6; 6. d4, f6; 7. Cc3! (è cattiva la continuazione data in tutti i libri 7. f4, per 7...., Cd7; 8. Cc3, f×e; 9. f× e, d×e; 10. Cd5, Cf6; 11. Ab5†, c6; 12. C×f6 †, g×f; 13. A×c6†, b×c; 14. D×c6†, Rf7 e vince) d×e; 8. Cd5, Dd6; 9. d×e, f×e, 10. Af4, Cd7; 11. Arrocca, Ae7; 12. Ac4! ecc., con vantaggio.

4.	Ce5 — f3	Cf6 × e4
5.	d2 — d4	d6 — d5
6.	Af1 — d3	Af8 — d6
7.	Arrocca	Arrocca
8.	c2 — c4	c7 — c6
9.	Dd1 — c2	Ce4 — f6
10.	Ac1 — g5	h7 — h6
11.	Ag5 — e3	d5 × c4
12.	Ad3 × c4	Ac8 — g4
13.	Cb1 — d2	Cb8 — d7
14.	Ae3 × h6.	

Un sagrificio un po' aleatorio. Se il Nero prendeva l'Alfiere subito, seguiva un attacco vigoroso con 15. Dg6†, Rh8; 16. D×h6†, Rh8; 17. Cg5, ecc.

14.	. . . ,	Ag4 × f3?
15.	Cd2 × f3	g7 × h6

Digitized by Google

16. Dc2 — g6† Rg8 — h8
17. Dg6 × h6† Rh8 — g8
18. Ta1 — e1 Cd7 — b6
19. Ac4 — d3 Cb6 — d5
20. Cf3 — g5 Ad6 — f4
21. Te1 — e3! Af4 × e3

Se invece 21..., C × e3 seguiva 22. f × e, A × e3 †; 23. Rh1, D × d4; 24. A × h7†, Rh8; 25. Ac2 †, Rg8; 26. T × f6, e vince.

22. f2 × e3 Dd8 — a5
23. Ad3 — h7† Rg8 — h8
24. Tf1 × f6 e vince.

PARTITA LIII.

Gambitto Hampe-Allgayer.

BIANCO. (Steinitz).	NERO. (Barry).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cb1 — e3	Cb8 — c6
3. f2 — f4	e5 × f4
4. Cg1 — f3	g7 — g5
5. h2 — h4	g5 — g4
6. Cf3 — g5	h7 — h6
7. Cg5 × f7	Re8 × f7
8. Af1 — c4†	d7 — d5!
9. Ac4 × d5†	Rf7 — g7
10. d2 — d4	Cg8 — f6
11. Ac1 × f4	Cf6 × d5?
12. e4 × d5	Cc6 — e7
13. Af4 — e5†	Rg7 — g8
14. Arrocca	Af8 — g7
15. Dd1 — d3	Ag7 × e5
16. d4 × e5	Dd8 — e8
17. e5 — e6	De8 — g6
18. Cc3 — e4	Th8 — h7
19. Tf1 — f6	Dg6 — h5
20. Tf6 — f8†!	Rg8 × f8
21. Ta1 — f1†	Ce7 — f5
22. Ce4 — f6 e vince.	

PARTITA LIV.

Difesa dei due Cavalli.

BIANCO. (Mason).	NERO. (Perrin).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. Af1 — c4	Cg8 — f6
4. Arrocca	Cf6 × e4
5. d2 — d4	d7 — d5
6. Ac4 — b3	Ac8 — g4?
7. d4 × e5	Ag4 — e6
8. Dd1 — e2	Ac8 — f5
9. c2 — c4	Cc6 — d4
10. Cf3 × d4	Ac5 × d4
11. De2 — d3	c7 — c5
12. c4 × d5	Ae6 × d5
13. Ab3 — a4†	Re8 — e7
14. Cb1 — c3	Ce4 × c3
15. b2 × c3	Ad4 × e5
16. Dd3 — e3	Re7 — d6
17. Tf1 — d1	Dd8 — h4
18. f2 — f4	Ae5 — f6
19. Ta1 — b1!	Dh4 — g4
20. De3 × c5†!	Rd6 × c5
21. Ac1 — a3†	Rc5 — c4
22. Aa4 — b5†	Rc4 × c3
23. Tb1 — c1	Matto.

Digitized by Google

PARTITA LV.

Gambitto Kieseritsky.

	BIANCO.	NERO.
	(Rosanes).	(Anderssen).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Cg1 — f3	g7 — g5
4.	h2 — h4	g5 — g4
5.	Cf3 — e5	Cg8 — f6
6.	Af1 — c4	d7 — d5
7.	e4 × d5	Af8 — d6
8.	d2 — d4.	

Qui, e specialmente nel tratto successivo era preferibile l'arroccamento. Vedasi la partita N. 44.

8.	. . . ,	Cf6 — h5
9.	Ac4 — b5†?	c7 — c6
10.	d5 × c6	b7 × c6
11.	Ce5 × c6	Cb8 × c6
12.	Ab5 × c6†	Re8 — f8
13.	Ac6 × a8	Ch5 — g3
14.	Th1 — h2	Ac8 — f5
15.	Aa8 — d5	Rf8 — g7!
16.	Cb1 — c3	Th8 — e8†
17.	Re1 — f2	Dd8 — b6
18.	Cc3 — a4	Db6 — a6
19.	Ca4 — c3.	

Se invece 19. c4, segue D × a4!; 20. b3 (20. D × a4 allora Te2 † e matta in due tratti) Db4 e vince.

19.	. . . ,	Ad6 — e5!
20.	a2 — a4.	

Se prende l'Alfiere decide lo scacco Da6 — b6.

20.	. . . ,	Da6 — f1†!
21.	Dd1 × f1	Ae5 × d4†
22.	Ac1 — e3	Te8 × e3

e il Bianco non può più salvare il matto. La chiusa è di profonda bellezza!

PARTITA LVI.

Attacco Max Lange.

	BIANCO.	NERO.
	(Pr. Dadian).	(X...).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Cg1 — f3	Cb8 — c6
3.	Af1 — c4	Cg8 — f6
4.	d2 — d4	e5 × d4
5.	Arrocca	Cf6 × e4
6.	Tf1 — e1	d7 — d5
7.	Ac4 × d5	Dd8 × d5
8	Cb1 — c3.	

Curiosa posizione, che dovrebbe condurre all'eguaglianza. Il Nero ora deve rispondere con Dd8, e poi Ae7, ed Ae6.

8.	. . . ,	Dd5 — c4?
9.	Te1 × e4†	Ac8 — e6
10.	Ac1 — g5	Af8 — c5?
11.	Cf3 — d2	Dc4 — a6
12.	Cd2 - b3	Ac5 — b6
13.	Cc3 — d5!	h7 — h6
14.	Cb3 — c5!	Da6 — b5
15.	Te4 × e6†	Re8 — f8

Se prende la Torre, segue 16. Dh5†, Rf8; 17. C × e6 †, Rg8; 18. Cf6 † poi matto.

Digitized by Google

16. Cc5 — d7† Rf8 — g8
17. Dd1 — g4 h6 — h5
18. Cd5 — f6† g7 × f6
19. Ag5 — h6† h5 × g4
20. Cd7 × f6 Matto.

Partita LVII.

Gambitto Muzio.

BIANCO. (Mac Donnell).	NERO. (Labourdonnais).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Cg1 — f3	g7 — g5
4. Af1 — c4	g5 — g4
5. Cb1 — c3.	

Una forma di Gambitto Muzio meno forte dell'arroccamento che abbiamo visto nella partita 40. Quasi sempre qui è necessario il sagrificio di un altro pezzo.

5. . . . , g4 × f3
6. Dd1 × f3 Af8 — h6

Questa è una debole difesa. La più forte è 6...., d5; 7. A × d5, c6; 8. A × f7† (se invece 8. Ab3, allora Ae6; 9. A × e6, f × e; 10. Dh5†, Rd7; 11. d4, Df6; 12. Arrocca, Dg6! e deve vincere) R × f7; 9. Dh5† (se invece 9. d4, allora: Cf6; 10. e5, Ag7!; 11. A × f4, Te8; 12. Ag5, D × d4; 13. A × f6, Ag4; e deve vincere) Rg7; 10. d4, Ae6; 11. A × f4, Af7; 12. Ae5, Cf6; 13. Dg5†, Ag6 e deve vincere.

7. d2 — d4 Cb8 — c6
8. Arrocca Cc6 × d4
9. Ac4 × f7†!

Questo secondo sacrificio è corretto, perchè adesso il Bianco entra con tutti i pezzi addosso al Re nemico, che è esposto ad ogni offesa.

9. . . . , Re8 × f7
10. Df3 — h5† Rf7 — g7
11. Ac1 × f4 Ah6 × f4
12. Tf1 × f4 Cg8 — f6

Questo pezzo è perduto; ma il Nero deve pure fare qualchecosa! Si noti il grave inconveniente della ristrettezza del giuoco Nero, dovuto particolarmente all'ommissione della spinta d7 — d5 che nei giuochi aperti in generale, e più nei gambitti, è sempre una mossa efficacissima di difesa, perchè senza perdere tempo apre le linee della Donna e del suo Alfiere.

13. Dh5 — g5† Rg7 — f7
14. Ta1 — f1 Rf7 — e8

Il pezzo non potendosi salvare, il Re Nero tenta sottrarsi all'offesa immediata.

15. Tf4 × f6 Dd8 — e7
16. Cc3 — d5 De7 — c5
17. Rg1 — h1! Cd4 — e6
18. Tf6 × e6† d7 × e6
19. Cd4 — f6† e vince.

Partita LVIII.

Gambitto di Alfiere di Re.

BIANCO. (X...).	NERO. (Steinitz).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Af1 — c4	d7 — d5!

Digitized by Google

Il Nero se non vuole assoggettarsi ad una difficilissima difesa deve restituire subito il pedone guadagnato.

4.	Ac4 × d5	Dd8 — h4†
5.	Re1 — f1	Cg8 — e7
6.	Cb1 — c3	g7 — g5
7.	Cg1 — f3	Dh4 — h5
8.	h2 — h4	h7 — h6
9.	Rf1 — g1	g5 — g4
10.	Cf3 — d4	f4 — f3
11.	g2 × f3.	

Così si apre la fila di CR alle Torri avversarie; giuocando invece 11. g2 — g3, resta al Nero un pedone passato, che a suo tempo potrebbe divenire assai fastidioso!

11.	. . ,	g4 × f3
12.	Dd1 × f3	Th8 — g8†
13.	Rg1 — f1	Ac8 — g4
14.	Df3 — f6?	Cb8 — d7
15.	Df6 — f4	Ce7 × d5
16.	Cc3 × d5	Af8 — c5

Un bel tranello, nel quale il Bianco cade ad occhi chiusi. Naturalmente questo tratto si lega al 18°.

17.	Cd5 × c7†	Re8 — d8
18.	Ce7 × a8	Ag4 — h3†!
19.	Rf1 — e1.	

Se prende l'Alfiere segue 19...., Dd1 . , e poi A × d4 †

19.	. . . ,	Ac5 — d6!
20.	Df4 × d6	Dh5 × h4†
21.	Re1 — e2	Dh4 × e4†
22.	Re2 — f2	Tg8 — g2†
23.	Rf2 — f1	Tg2 — h2†
24.	Rf1 — g1	De4 — g2

Matto.

Partita LIX.

Gambitto di Alfiere di Re

	BIANCO. (Anderssen).	NERO. (Kieseritsky).
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	f2 — f4	e5 × f4
3.	Af1 — c4	Dd8 — h4†
4.	Re1 — f1	b7 — b5

Una manovra poco vantaggiosa di restituire il pedone di gambitto. Meglio come nella precedente partita d7 — d5.

5.	Ac4 × b5	Cg8 — f6
6.	Cg1 — f3	Dh4 — h6
7.	d2 — d3	Cf6 — h5
8.	Cf3 — h4!	Dh6 — g5
9.	Ch4 — f5	c7 — c6
10.	Th1 — g1.	

Mai sullo scacchiere in partita viva, fu concepita una combinazione così profonda e così splendida come quella che si inizia con questo tratto! Questa è la famosa *partita immortale* di Anderssen.

10.	. . . ,	c6 × b6
11.	g2 — g4	Ch5 — f6
12.	h2 — h4	Dg5 — g6
13.	h4 — h5	Dg6 — g5
14.	Dd1 — f3	Cf6 — g8
15.	Ac1 × f4	Dg5 — f6
16.	Cb1 — c3	Af8 — c5

Digitized by Google

17. Cc3 — d5 Df6 × b2
18. Af4 — d6.

Qui sta il nocciolo di tutta la combinazione. Se l'Alfiere è preso, segue il matto in quattro tratti.

18. . . . , Db2 × a1 †
19. Rf1 — e2 Ae5 × g1
20. e4 — e5 Cb8 — a6
21. Cf5 × g7 † Re8 — d8
22. Df3 — f6 † Cg8 × f6
23. Ad6 — e7 Matto.

PARTITA LX.

Gambitto Evans.

BIANCO. (Andersen).	NERO. (Dufresne).
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Cg1 — f3	Ca8 — c6
3. Af1 — c4	Af8 — c5
4. b2 — b4	Ac5 × b4
5. c3 — c3	Ab4 — a5
6. d2 — d4	e5 × d4
7. Arrocca	d4 — d3
8. Dd1 — b3	Dd8 — f6
9. e4 — e5	Df6 — g6 !
10. Tf1 — e1	Cg8 — e7
11. Ac1 — a3	b7 — b5

Sacrificio di pedone per aprire le linee e tentare un controattacco.

12. Db3 × b5	Ta8 — b8
13. Db5 — a4	Aa5 — b6
14. Cb1 — d2	Ac8 — b7
15. Cd2 — e4	Dg6 — f5
16. Ac4 × d3	Df5 — h5
17. Ce4 — f6 † !	g7 × f6
18. e5 × f6	Th8 — g8
19. Ta1 — d1.	

Anche questo tratto è di tale profondità e bellezza da stare al paragone del tratto 10° della partita precedente.

19. . . . , Dh5 × f3

Chi non sarebbe caduto in una trappola così ben nascosta !

20. Te1 × e7 † Cc6 × e7
21. Da4 × d7 † Re8 × d7
22. Ad3 — f5 † Rd7 — e8
23. Af5 — d7 † Re8 — f8
24. Aa3 × e7 Matto.

PARTITA LXI.

Siciliana.

BIANCO. (Post).	NERO. (Swiderski).
1. e2 — e4	c7 — c5
2. Cg1 — f3	Cb8 — c6
3. d2 — d4	c5 × d4
4. Cf3 × d4	Cg8 — f6
5. Cb1 — c3	g7 — g6 ?

Fin qui i tratti sono normali ma ora il Nero doveva meglio continuare con 5...., e6; 6. Cdb5, Ab4; 7. a3, (oppure 7. Af4, C × e4; 8. C × c7 †, Rf8; 9. Df3 !, d5 !; 10. Arrocca TD !, ecc.) A × c3 L; 8. C × c3, d5; 9. e × d, e × d; 10. Ag5, Arrocca ecc. Vedasi anche a pag. 280. Il tratto del testo costituisce pure una buona difesa in questa apertura, ma bisogna farlo a tempo e soprattutto essere diligenti nel seguito.

Digitized by Google

6.	Cd4 × c6	b7 × c6
7.	e4 — e5	Cf6 — g8
8.	Dd1 — f3	Dd8 — a5
9.	Ac1 — f4	Af8 — g7
10.	Af1 — c4	f7 — f6?

Qui doveva giuocare 10...., e6. Ora il Bianco vince forzatamente.

11.	e5 — e6	Cg8 — h6

Se invece 11...., d5 segue 12. Ab5! e vince. Per es.: 12...., Ab7; 13. D × d5 ecc.

12.	Arrocca TD	Da5 — c5
13.	e6 × d7†	Ac8 × d7
14.	Df3 — e2	Ch6 — f5

Oppure 14...., e5; 15. Ce4, De7; 16. Ae3, ecc.

15.	Td1 × d7!	Re8 × d7
16.	De2 — e6†	Rd7 — e8
17.	Th1 — d1, e vince.	

PARTITA LXII.

Partita Caro-Kann.

	BIANCO. (Spielmann).	NERO. (Tartakower).
1.	e2 — e4	c7 — c6

Questo tratto dà origine a una partita relativamente originale. È di invenzione moderna e non merita nè infamia, nè lode!

2.	d2 — d4	d7 — d5

Questo tratto il Nero non avrebbe dovuto giuocare se il Bianco invece di 2. d4, avesse giuocato 2. c4. Infatti 2. c4, d5?; 3. c × d, c × d; 4. e × d, D × d5; 5. d4, ecc., e il Bianco ha il miglior giuoco.

3.	Cb1 — c3	d5 — e4
4.	Cc3 × e4	Cg8 — f6
5.	Ce4 — g3!	e7 — e5
6.	Cg1 — f3!	e5 × d4
7.	Cf3 × d4	Af8 — c5
8.	Ac1 — e3	Dd8 — b6
9.	Dd1 — e2	Arrocca
10.	Arrocca	Cf6 — d5
11.	De2 — h5	Cd5 — f6
12.	Dh5 — h4	Ac8 — g4
13.	Af1 — d3!	Ag4 × d1
14.	Th1 × d1	Cb8 — d7
15.	Cg3 — f5	Cd7 — e5
16.	Cf5 × g7!	Db6 — d8
17.	Cg7 — f5	Ce5 — g6
18.	Dh4 — h6	Cf6 — e8
19.	Cd4 — f3	Ac5 × e3†
20.	f2 × e3	Dd8 — f6
21.	Cf3 — g5	Df6 — h8
22.	Cf5 — e7†,	

e matto in altri due tratti.

Digitized by Google

Capitolo III.

Tranelli, stratagemmi, combinazioni.

Fu detto da taluno che l'arte di giuocare a scacchi consiste principalmente nel saper bene tendere delle insidie e farvi cadere l'avversario. Fino ad un certo punto ciò è vero, ma il principiante nè si allarmi troppo, nè troppo confidi in questa arte. I tranelli, le combinazioni brillanti non sono sempre sotto le sue dita. Bisogna saperli creare, e prima di tutto bisogna vederli! Spesso si vedono dove non sono, e questo è il guaio maggiore. L'insidiatore cade allora nella fossa aperta al suo avversario, il brillante assalitore si trova ad un tratto dinanzi ad una combinazione fallace che si sfascia come un castello di carta e lo lascia in una inferiorità fatale.

Le combinazioni brillanti a favore di una parte risultano sempre da un tratto non corretto dell'avversario. Se l'attacco o il controattacco sono parati con una corretta difesa, le combinazioni restano allo stato embrionale e sfumano per risolversi eventualmente più tardi in altre differenti combinazioni. Bisogna vederle, crearle al caso, col movimento strategico dei pezzi, queste combinazioni, e quindi sapientemente tenendole celate, invitare l'avversario a darvi luogo coll'offrirgli un vantaggio qualunque. Il tranello sta precisamente in questo.

Il tranello non deve essere volgare, nè deve farsi che naturalmente, cioè seguendo il corso regolare del giuoco, senza alterare la buona composizione di esso. Scoperto ed evitato deve lasciare senza svantaggio, altrimenti costituisce un errore e riescirà dannoso a chi lo tenta. Facilitare all'avversario gli errori che spontaneamente gli si offrono sotto l'apparenza di un vantaggio, questo è il più sicuro dei tranelli!

Digitized by Google

Nel capitolo precedente, ed anche in tutta la Parte terza, abbiamo avuto occasione di mostrare allo studioso parecchi esempi di tranelli che possono aver luogo nel principio e nel corso di una partita. Ora ne raccogliamo qui alcuni dei più elementari che più facilmente possono ripetersi con avversari non troppo agguerriti. E vi abbiamo fatto seguire alcuni esempi di combinazioni particolari che dimostrano praticamente le speciali qualità di ogni singolo pezzo nel mezzo della partita; di maniera che lo studioso coi due capitoli precedenti, avrà così un corso completo teorico-pratico anche della partita, nel suo mezzo, per quanto ciò è possibile di fare!

§ 1. Tranelli e stratagemmi nei primi tratti delle Aperture.

N. 1. *Apertura di Alfiere di Re.* — 1. e4, e5; 2. Ac4, Ac5; 3. c3, d5; 4. A × d5 (se invece 4. e × d; segue 4...., A × f2†; 5. R × f2, Dh4† ecc. Meglio) Cf6; 5. Db3, Arrocca (ecco il tranello); 6. A × b7, A × b7; 7. D × b7, Dd3! (chiudendo tutto il giuoco bianco. Adesso se il Bianco prende la Torre, resta anche colla Donna serrata e senza alcuna difesa): 8. D × a8, c6; 9. f3, C × e4; 10. f × e; D × e4†; 11. Rf1, Dc2 e vince.

N. 2. *Berlinese.* — 1. e4, e5; 2. Ac4, Cf6; 3. Cf3; C × e4; 4. C × e5?, d5; 5. Ab3, Dg5; 6. Arrocca (pensando di ricuperare il pezzo con miglior giuoco. È una combinazione sbagliata) D × e5; 8. d3, Ad6!; 8. g3, Cg5; 9. Te1, Cf3†; e vince.

N. 3. *Philidor.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, d6; 3. Ac4, Ag4; 4. Arrocca, Cc6; 5. Cc3 (invitando il Nero a fare il suo giuoco, che è di attaccare in doppio il CR. Primo tranello) Cd4; 6. C × e5! (bel tratto che apre una nuova e questa volta mortale insidia. La giusta risposta del Nero ora sarebbe 6...., d × e) A × d1?; 7. A × f7† Re7; 8. Cd5. Matto. Questo scaccomatto è conosciuto col nome di un giuocatore

Digitized by Google

francese che lo affermò per il primo, il Légal. Può presentarsi sulla scacchiera in molte aperture. Per esempio: nel *Gambitto scozzese*: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e × d; 4. Ac4, d6; 5. c3, d ×; 6. C × c3, Ag4: 7. Arrocca, Ce5; 8. C × e5 ecc.; nella *Partita Berlinese*: 1. e4, e5; 2. Af4, Cf6; 3. Cf3, C × e4; 4. Cc3, C × c3: 5. d × c, d6; 6. Arrocca, Ag4; 7. C × e5 ecc.; lo stesso giuoco sottomano; nella *Partita russa*: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6; 3. C × e5, Cc6; 4. C × c6, d × c; 5. d3, Ae5; 6. Ag5?, C × e4; 7. A × d8, A × f2 ×, poi Ag4, Matto; nella *Partita dei tre Cavalli*: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Cc3, Ab4; 4. Ac4, Cf6; 5. Arrocca, d6; 6. Cd5, Ag4; 7. c3, Ac5; 8. d3, Ce7?; 9. C × e5, A × d1; 10. C × f6 † e matto in altri due tratti; nel *Ruy Lopez*: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, d6; 5. Cc3, Ag4; 6. Cd5, Ce7?; 7. c3, b5; 8. Ab3, Ca5; 9. C × e5, A × d1; 10. Cf6 †, poi Matto.

N. 4. *Philidor.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, d6; 3. Ac4, Cf6; 4. d3, h6 (nel giuoco aperto questo tratto quasi sempre si risolve in una perdita di tempo e può costituire più tardi una grave debolezza per tutto il lato di Re); 5. c3, Ad7? (cattivo tratto che costa per lo meno un pedone. Bisogna fare attenzione alla combinazione che segue perchè può verificarsi spesso in posizioni analoghe); 6. Db3, De7; 7. D × b7, Ac6: 8. Dc8 †, Dd8; 9. A × f7 † e vince.

N. 5. *Controgambitto nell'Apertura di Cavallo.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, d5; 3. e × d, e4; 4. De2, Ae7; 5. D × e4, Cf6; 6. Ab5 †, c6?; 7. d × c, C × e4; 8. c × b †, Ad7; 9. b × aD, e vince.

N. 6. *Gambitto scozzese.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, C × d4; 4. C × e5, Ce6; 5. Ac4, f6? (il seguito mostra i pericoli che può presentare la spinta del PAR fatta inopportunamente); 6. Dh5 †, g6; 7. C × g6, Cg5; 8. A × f7 †, R × f7; 9. Ce5 † (lo scacco doppio è sempre disastroso. Ora il Nero non può salvarsi) Re6; 10. Df7 †, Rd6!; 11. Cc4 † e matto in altri tre tratti.

N. 7. *Gambitto scozzese.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e × d; 4. C × d4, Cf6; 5. Ag5, Ac5; 6. C × c6, A × f2 †;

Digitized by Google

7. Re2, b × c; 8. A × f6?, D × f6; 9. Cc3, Aa6†; 10. Rd2, Df4. Matto.

N. 8. *Ponziani.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. c3, Cf6; 4. d4, C × e4; 5. d5, Ce7; 6. C × e5, Cg6; 7. Ad3, C × f2 (cadendo nella trappola. Doveva ritirare il Cavallo); 8. A × g6!, C × d1; 9. A × f7†, Re7; 10. Ag5†, Rd6; 11. Cc4†, Rc5; 12. Cba3!, ed ha vinto.

N. 9. *Ruy Lopez.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, Cf6; 4. d3, Ce7; 5. C × e5?, c6, e il Nero guadagna un pezzo. Due pezzi avanzati e non difesi costituiscono sempre un pericolo. Ora se il Bianco ritira l'Alfiere, perde il Cavallo collo scacco di Donna nera, e se invece giuoca 6...., Cc4, minacciando il matto, segue 6...., Cg6, od anche 6...., d6, e il guadagno di un pezzo per due pedoni è semplicemente differito.

N. 10. *Ruy Lopez.* — 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. Arrocca, d6; 6. d4, b5; 7. Ab3, e × d; 8. C × d4? (questo errore costa un pezzo; non vi è fretta di riprendere il pedone che non può essere sostenuto. Doveva giuocare 8. Cg5, Ce5, 9. f4, ecc.) C × d4; 9. D × d4, c5, e poi 16...., c4; guadagnando l'Alfiere.

N. 11. *Viennese.* — 1. e4, e5, 2. Cc3, Cf6; 3. f4, d5; 4. d4, Ab4; 5. f × e, C × e4; 6. Ad2?, Dh4†; 7. Re2 (7. g3, C × g3), Df2†; 8. Rd3, Af5, e il matto è inevitabile al tratto seguente.

N. 12. *Viennese.* — 1. e4, e5; 2. Cc3, Cf6; 3. Ac4, C × e4; 4. Dh5, Cd6; 5. Ab3, Ae7; 6. d3, Arrocca: 7. Cf3, Cc6: 8. Cg5, h6; 9. h4, Ce8; 10. Cd5!, Cf6; 11. Dg6, f × g; 12. C × e7†, poi Matto.

N. 13. *Viennese.* — 1. e4, e5; 2. Cc3, Cc6; 3. f4, e × f; 4. Cf3, Ab4?; 5. Cd5, Aa5; 6. C × f4, d6; 7. c3, Ag4; 8. Ab5, Rf8; 9. Arrocca, Ce5?; 10. C × e5, A × d1; 11. Cg6†, h × g; 12. C × g6. Matto.

N. 14. *Gambitto rifiutato.* — 1. e4, e5; 2. f4, d5; 3. e × d, e4; 4. Ab5†, c6; 5. d × c, b × c; 6. Aa4, Dd4; 7. c3, Dd6; 8. Ce2, Ag4; 9. Arrocca?, Dd3: 10. Te1, Ac5†; 11. Rf1?, Df3†; 12. g × f, Ah3. Matto. Questo giuoco avvenne per corrispondenza tra le città di Cardiff e Bristol!!

Digitized by Google

N. 15. *Gambitto di Cavallo di Re.* — 1. e4, e5; 2. f4, c × f; 3, Cf3, g5; 4. Ac4, Ag7; 5. Arrocca, d6; 6. c3, Ch6 (questo è l'errore che perde il giuoco. Doveva giuocare 6...., h6) 7. d4, g4; 8. A × f4, g × f; 9. A × h6, A × h6; 10. A × f7 †, R × f7; 11. D × f3 †, e dà matto in altri quattro tratti.

N. 16. *Francese.* — 1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4; 4. e × d, e × d; 5. Cf3, Cf6; 6. Ad3, Ae6; 7. Arrocca, A × c3?; 8. b × c, h6?; 9. Aa3 (impedendo l'arroccamento che avrebbe dovuto aver luogo col tratto precedente) c6; 10. Te1, Cb8 — d7?; 11. T × e6, f × e; 12. Ag6. Matto.

N. 17. *Siciliana.* — 1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. Cc3, e5? (questa posizione di pedoni — due avanzati, sostenuti nel mezzo da uno solo — è la più infelice e la più pericolosa); 4. Ac4, Cc6; 5. d3, Cge7; 6. Ag5, Ag4; 7. Cd5, Cd4; 8. C × e5, A × d1; 9. Cf6 †, g × f; 10. A × f7. Matto. Altra variazione sul tema dello scaccomatto di Légal.

N. 18. *Controgambitto del PD.* — 1. e4, d5; 2. e × d, Cf6; 3. c4 (cattivo consiglio è quello di volere sostenere il pedone, sia perchè resta debole il PD, sia perchè il Nero guadagna parecchi tempi) c6; 4. Da4, Ad7; 5. d × c, C × e6; 6. Db3, Cd4; 7. Dc3, e5; 8. f4, Ab4!; 9. Dd3, Af5; 10. Dg3, Ce4; 11. D × g7, Cc2 †; 12. Re2, Dd3 †; 13. R × d3, Cg3. Matto.

N. 19. *Partita Caro-Kann.* — 1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cc3, d × e; 4. C × e4, Cf6; 5. Dd3, e5; 6. d × e, Da5 †; 7. Ad2, D × e5; 8. Arrocca! (bel tranello) C × e4? (cadendovi; se D × e4 allora 9. Te1 e vince); 9. Dd8 †, R × d8; 10. Ag5 †, poi matto di T, o di A. Questa forma elegante di scaccomatto può trovar luogo in molte altre aperture; per esempio: nel *Gambitto del centro*: 1. e4, e5; 2. d4, d5; 3. Dh5, d × e; 4. d × e, Dd5; 5. Cd2, Ab4; 6. Ce2, A × d2; 7. A × d2, Cf6; 8. Dg5, Cg4; 9. Arrocca, C × f2; 10. Cc3, Dc6; 11. Dd8 †, ecc.; nel *Gambitto Scozzese*: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e × d; 4. C × d4, Dh3; 5. Cc3, Ab4; 6. Dd3, Cf6; 7. C × c6, d × c; 8. Ad2, A × c3; 9. A × c3, C × e4; 10. Dd4, De7; 11. Arrocca, Dg5 †; 12. f4!, D × f4 †; 13. Ad2, Dg4; 14. Dd8 †, ecc.

Digitized by Google

N. 20. *Gambitto Blackmar.* — 1. d4, d5; 2. e4, d × e; 3. Cc3 (il vero Gambitto Biackmar si continua qui con: 3. f3, e × f; 4. C × f3 sacrificando un pedone per un buon attacco; non è però giuoco corretto), Cc6; 4. d5, Ce5; 5. Af4, Ag4; 6. A × e5!, A × d1; 7. Ab5†, c6; 8. d × c; Ag4 (anche 8...., a6 lasciava il Nero in svantaggio); 9. c × b†, Ad7; 10. A × d7†, R × d7; 11. Arrocca†, Re6; 12. T × d8 poi 13. b8D e vince. Una combinazione analoga può aver luogo anche nel *Controgambitto del PD*, così: 1. e4, d5; 2. e × d, D × d5; 3. Cc3, Dd8; 4. d4, Cc6; 5. Cf3, Ag4; 6. d5, Ce5?; 7. C × e5, A × d1; 8. Ab5†, ecc.; e nel *Gambitto di Donna rifiutato*, così: 1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Cf6; 4. Ag5, Cbd7; 5. c × d, e × d; 6. C × d5?, C × d5; 7. A × d8, Ab4†, e resta con un pezzo guadagnato.

N. 21. *Gambitto di Donna rifiutato.* — 1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, c6; 4. Cf3, Ad6; 5. e4, Ce7; 6. Ad3, Arrocca; 7. e5, Ac7; 8. A × h7, R × h7; 9. Cg5†, Rg6; 10. Dg4, f5; 11. Dg3, Dd7; 12. Dh4, e vince.

N. 22. *Gambitto di Donna rifiutato.* — 1. d4, d5; 2. c4, e5; 3. d × e, d4; 4. e3, Ab4†; 5. Ad2, d × e; 6. A × b4?, e × f†; 7. Re2, f × gC†; 8. Re1, Dh4†; 9. Rd2, Cc6; 10. Ac3, Ag4, e vince.

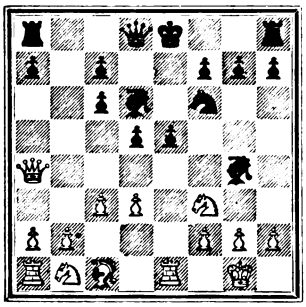
N. 23. *Partita di Donna.* — 1. d4, c5?; 2. d5, d6; 3. e4, g6; 4. f4, f5; 5. e5, e6; 6. Cc3, d × e; 7. f × e, e × d; 8. C × d5, Dh4† (combinazione che guadagna una Torre, ma è combinazione sbagliata perchè il Re nero è indifeso); 9. g3, De5†; 10. Rf2, D × a1; 11. Cc7†, Rf7; 12. Ac4†, Rg7; 13. Ce8. Matto.

N. 24. *Gambitto From.* — 1. f4, e5; 2. f × e, d6; 3. e × d, A × d6; 4. Cf3, Cc6; 5. d4, Cf6; 6. Ag5, h6; 7. Ah4, g5; 8. Af2, Ce4; 9. e3, g4; 10. Ah4, g × f!; 11. A × d8, f2†; 12. Re2, Ag4†; 13. Rd3, Cb4†; 14. R × e4, f5. Matto.

Digitized by Google

§ 2. Tranelli semplici nel mezzo della Partita.

N. 1.



Muove il Nero.

Qui il Nero può arroccare, oppure ritirare l'Alfiere in *d7*. In ambidue i casi il giuoco si eguaglia. Preferisce tendere un tranello all'avversario così:

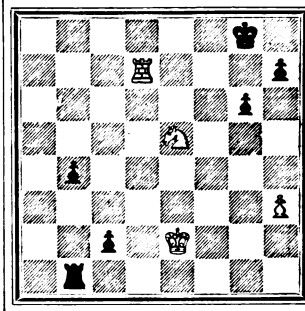
1. . . . , Ag4 × f3
2. Da4 × c6 † Dd8 — d7!
3. Dc6 × a8 †?

Cadendo nella trappola. Qui doveva cambiare la Donna e poi prendere l'Alfiere con giuoco eguale.

3. . . . , Re8 — e7
4. Da8 × h8 Dd7 — g4
5 g2 — g3 Dg4 — h3

e il matto è inevitabile! Questa combinazione può spesso avverarsi in partita.

N. 2.



Muove il Bianco.

Posizione disperata. Il Bianco sembra perduto; e infatti lo è. Potrebbe tentare di arrestare il PA giuocando 1. Cd3, ma a lungo giuoco tale difesa sarebbe inefficace. Preferisce tendere una insidia al Nero lasciandogli la facoltà di spingere il pedone all'ottava. Così:

1. Ce5 — g4 c2 — c1D?

Cadendo nella trappola. L'unico tratto per vincere era 1...., Tf1; 2. R × f1, c1D †, e vince.

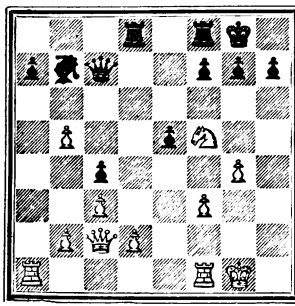
2. Cg4 — f6 † Rg8 — f8
3. Cf6 × h7 † Rf8 — e8
4. Ch7 — f6 †

e patta collo scacco perpetuo.

La Torre combinata col Cavallo offre spesso l'occasione di un patto impreveduto!

Digitized by Google

N. 3.



Muove il Bianco.

Il Nero ha un giuoco alquanto superiore. Il Bianco però non è perduto, e potrebbe difendersi. Preferisce tendere una insidia all'avversario così:

1. Ta1 × a7.

Cattivo tranello perchè, se scoperto, lascia chi lo tende, in decisiva inferiorità. Il Bianco ha in vista una bella combinazione di matto e per farla riescire bisogna sposti la Donna nera.

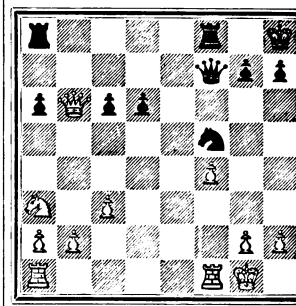
1. . . . . , Dc7 — b6†
2. Rg1 — g2 Db6 × a7?

Qui sta l'errore. Bisognava giuocare prima A × f3 †, per difendere colla Donna la casa *e7*.

3. Cf5 — e7 † Rg8 — h8
4. Dc2 × h7 † Rh8 × h7
5. Tf1 — h1 Matto!

Lo studioso cerchi sulla scacchiera di combinare, e studiare da sè casi analoghi a questo, e agli altri che gli presentiamo, onde poterli adottare od evitare secondo l'opportunità nella pratica.

N. 4.



Muove il Bianco.

Posizione di una partita L. Paulsen-Anderssen. Il Bianco è in vantaggio ma non decisivo. La presa del PAD che gli darebbe due pedoni di più sembra pericolosa per lo scacco di Donna nera in *a7*, e l'attacco che ne seguirebbe. La partita continuò così:

1. Db6 × c6.

Non curando lo scacco. Qui sta il tranello che si svolge nel tratto successivo.

1. . . . , Df7 — a7 †
2. Rg1 — h1 !

Se invece Tf2 segue Ce3 od anche Cd4 con fortissimo attacco. Il tratto del testo però apparentemente offre al Nero una combinazione di giuoco vinto, che è invece sbagliata!

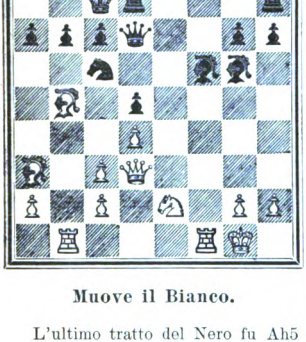
2. . . . , Cf5 — g3†!?
3. h2 × g3 Tf8 — f6
4. Tf1 — f2!

Bel tratto, e l'unico che salva il matto! Questo deve essere stato pre-

Digitized by Google

veduto da L. Paulsen quando prese il PAD colla sua Donna! Ora il Nero non ha più modo di continuare il suo attacco, e resta in inferiorità di forza decisiva. Dopo pochi tratti (4...., g5; 5. Df3, g4; 6. De2, Ta — f8; 7. Dd2, Th6 †; 8. Rg1, Tf5; 9. Dd4 †) abbandonò.

N. 5.



Muove il Bianco.

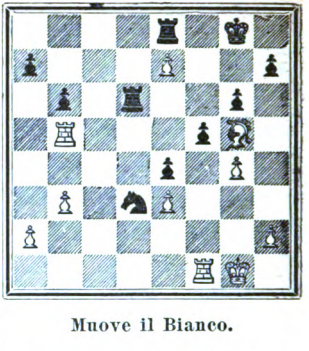
L'ultimo tratto del Nero fu Ah5 — g6 cadendo nel volgare tranello di attaccare la Donna, mentre con A × e2 e poi Te8 avrebbe potuto difendersi. Il Bianco ora vince così:

1. Ab5 — a6! Cc6 — a5

Se invece 1...., A × d3, il Nero perde un pezzo con 2. A × b7 †, e poi A × c6 †.

2. Aa6 × b7 † Ca5 × b7
3. Dd3 — a6 c7 — c6
4. Aa3 — d6! Th8 — e8
5. Da6 — a7 Dd7 — f7
6. Ce2 — f4 Td8 × d6
7. Da7 — a8 †, poi Matto.

N. 6.



Muove il Bianco.

La posizione del Nero è superiore. Il suo Cavallo occupa una posizione formidabile, mentre la Torre bianca in *b5* sta assai male. Il Nero col suo ultimo tratto Tc6 — d6, tende a catturarla; ciò offre occasione al Bianco di un buon tranello:

1. g4 × f5 a7 — a6
2. f5 × g6 a6 × b5

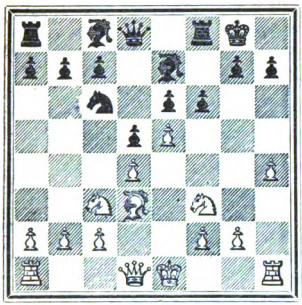
Cadendo nella trappola. Con 2...., h × g; 3. Tf8 †, T × f8; 4. e × fD †, R × f8; 5. Ah6 †, Rf7; 6. Tg5, il Nero restava almeno con giuoco eguale.

3. Tf1 — f8 † Te8 × f8
4. g6 × h7 † Rg8 — g7
5. e7 × f8D †, e vince.

Esempi simili possono spesso darsi in partita viva. Anche il successivo (N. 7) può incontrarsi più sovente di quello che si pensi, e non è difficile farlo scaturire anche naturalmente.

Digitized by Google

N, 7.



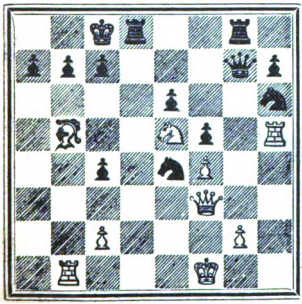
Muove il Bianco

1. Cf3 — g5 h6 × g5?

Cadendo nel tranello. Qui bisognava giuocare 1...., f5, e se 2. Dh5 allora 2...., h6 seguito da A × g5.

2. Ad3 × h7 † Rg8 × h7
3. h4 × g5 † Rh7 — g8
4. Th1 — h8 † Rg8 × h8
5. Dd1 — h5 † Rh8 — g8
6. g5 — g6, e vince.

N. 8.



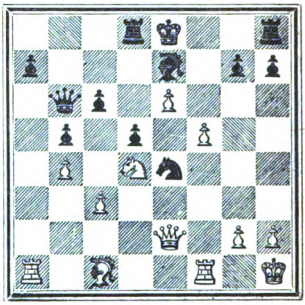
Muove il Bianco.

1. Th5 — g5 Ce4 × g5?

Cadendo nell'insidia. Bisognava giuocare De7!

2. Df3 × b7 † Rc8 × b7
3. Ab5 — c6 † Rb7 — a6!
4. Ac6 — b7 † Ra6 — a5
5. Ce5 × c4 † Ra5 — a4
6. Ab7 — c6 Matto.

N. 9.



Muove il Nero.

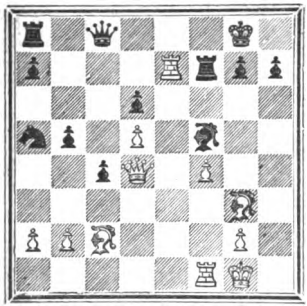
Se il tratto fosse al Bianco, giuocherebbe De2 — h5 † e vincerebbe. Questa è quindi una grave minaccia. Il Nero può ripararvi arroccando, ma invece preferisce tendere un tranello al Bianco lasciandogli fare il suo giuoco, così:

1. . . . , Ae7 — f6
2. De2 — h5 † g7 — g6
3. f5 × g6? Ce4 — g3 †
4. h2 × g3 h7 × g6

e il Nero guadagna la Donna.

Digitized by Google

N. 10.



Muove il Bianco.

L'ultimo tratto del Nero fu Tf8 — f7 per difendere il matto minacciato. Il Bianco lascia in preda l'AR e tende una bella insidia così:

1.	Tf1 — e1	Af5 × c2?
2.	Te7 × f7	Rg8 × f7
3.	Te1 — e7 †	Rf7 × e7
4.	Dd4 × g7 †	Re7 — e8
5.	Dg7 — g8 †	Re8 — e7
6.	Ag3 — h4 †	Re7 — d7
7.	Dg8 — f7	Matto.

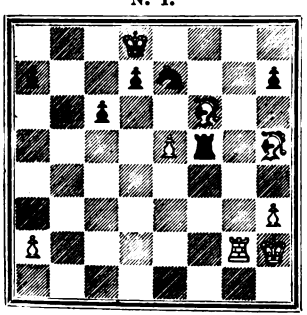
§ 3. Combinazioni.

Riportiamo in questo paragrafo alcuni esempi di combinazioni svariate che gioveranno a dare una sistematica dimostrazione dell'indole e delle manovre particolari dei pezzi nel mezzo della partita.

Lo studioso prima di esaminare questi esempi rilegga quanto abbiamo scritto nella Parte Seconda sulla teoria generale del giuoco intorno alla speciale attività dei pezzi. Gli esempi che seguono possono servire sufficentemente come illustrazione pratica dei principii teorici ivi svolti.

a) Il Re.

N. 1.



Muove il Bianco.

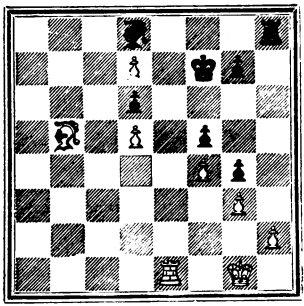
In questa posizione le forze sono quasi pari perchè la preponderanza dei pedoni neri dal lato di Donna compensano pressochè il pezzo di più del Bianco. Questi però può forzare la vittoria, che sarebbe assai difficile con qualunque altra linea di giuoco con una elegante manovra del suo Re che frena tutti i formidabili pedoni avversari, così: 1. Tg5, T × g5; 2. A × g5, c5; 3. Rg2, b5; 4. Rf2, a5; 5. Re2, a4; 6. Rd2, b4; 7. Rc2, c4; 8. Rb2, a3 †; 9. Rc2, b3 †; 10. a × b, a2; 11. Rb2, c × b; 12. Ra1 e vince, perchè il Nero non può più oltre salvare il Cavallo,

Rimandiamo lo studioso ai primi capitoli della Parte Quinta per la teoria completa della lotta di Re con-

Digitized by Google

tro pedoni. Il Re dimostra del resto tutta la sua attività nel finale, dove porta la sua collaborazione non solo ai pedoni, ma a qualunque degli altri pezzi. La futura azione del Re nel finale, deve essere prevista nel mezzo ed anche talvolta nel principio della partita, e il giuocatore deve tenerne conto e regolarsi a seconda dei casi.

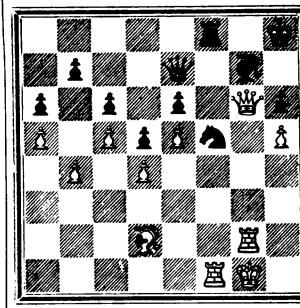
N. 2.



Muove il Bianco.

Qui pure le forze sono quasi pari. Gli Alfieri di colore differente, che per lo più rendono impossibile la forzata vittoria di una o dell'altra parte anche se vi si trova qualche pedone di più, contribuiscono a questa apparente eguaglianza. Il Bianco però può forzare la vittoria con una manovra del suo Re, cosi: 1. Te8, Tg8; 2. Rf2, g5; 3. Re3, g×f; 4. g×f, Af6 (a nulla gioverebbe 4...., g3; 5. h×g, T×g3†; il Nero è immobilizzato, nè può far che dei tratti inutili aspettando il colpo di grazia); 5. Rd3, Tf8; 6. Rc4, Tg8; 7. Ac6, Tf8; 8. Rb5, Ad8; 9. Ra6, Tg8; 10. Rb7, Tf8; 11. Rc8, Af6; 12. T≻f8†, R×f8; 13. d8D†, A×d8; 14. R×d8, e vince.

N. 3.

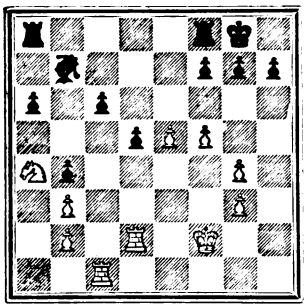


Muove il Bianco.

Qui abbiamo un *blocco*; cioè il giuoco è disposto in tal maniera che tutte le uscite e tutte le entrate sono guardate. Il Bianco ha una qualità di più, ma ciò non sarebbe sufficiente per vincere, se le cose restassero sempre così. Il Bianco però ha il mezzo di vincere; sacrificando la qualità e togliendo di mezzo il forte Cavallo Nero. Ha allora la possibilità d'irrompere nelle trincee dell'avversario, d'immobilizzare tutti i suoi pezzi e ottenere col suo Re una posizione di vittoria. Così: 1. T×f5, T×f5 (se prende col pedone segue lo stesso giuoco e il Bianco vince senza bisogno della manovra decisiva di Re); 2. A×h6, Tf7; 3. Ag5, De8; 4. Af6, Df8! (se 4...., A×f6, il Bianco dà matto in tre mosse); 5. Dh6†, Rg8 (ecco i pezzi neri immobilizzati, ed ora segue la desiderata manovra del Re bianco, senza che il Nero possa impedirla): 6. Rh2, Td7; 7. Rh3, Tf7; 8. Rh4, Td7; 9. Rh4, Td7; 9. T×g7† T×g7; 10. D×g7†, D×g7; 11. A×g7, R×g7; 12. Rg5, Rf7; 13. h6, Rg8; 14. Rf6, e vince.

Digitized by Google

N. 4.



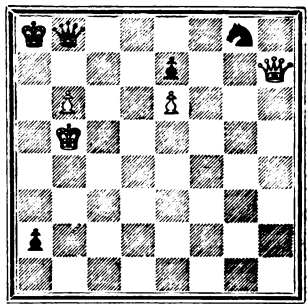
Muove il Bianco.

Questa posizione s' incontrò in una partita Pillsbury-Pollock del Torneo di Hastings nel 1895. Il Nero ha guadagnato un pedone ma le condizioni della sua partita sono inferiori, e il Bianco con una abile manovra del suo Re vinse forzatamente così: 1. Cc5, Ac8!; 2. Re3, h5; 3. Rf4, g6; 4. Rg5, Rg7; 5. f6†, Rh7; 6. Cd3, A×g4; 7. T×c6, Tfe8; 8. Tc7, Rg8; 9. Rh6, Af3; 10. Te7, Rf8 (evidentemente se 10...., T×e7; 11. f×e, Te8 seguiva 12. Tc2 e vince più presto); 11. T×e8†, T×e8; 12. Rg5, Ae4; 13. Rf4, Tc8; 14. C × b4, Tc5; 15. C×a6, Tb5; 16. Re3, T×b3†; 17. Rd4, T×g3; 18. Cc5, h4; 19. b4, h3; 20. Ta2!, Rg8; 21. Ta8†, Rh7; 22. e6, f×e; 23. C×e4, d×e; 24. f7 e vince.

b) La Donna.

Le speciali proprietà della Donna sono tante e diverse, e queste abbiamo già accennate nella Parte Seconda. Studiando le partite dei grandi maestri, e gli elaborati dei più celebri compositori di finali, il dilettante potrà prenderne una più ampia e completa conoscenza. Diamo qui qualche esempio della potenza della Donna quando il Re avversario è esposto alle sue ripetute offese.

N. 5.



Muove il Bianco.

In questo esempio (di Kling e Horwitz) il Nero è in preponderanza di forze; il Bianco però ha il vantaggio della posizione e può forzare la vittoria con una bellissima manovra della sua Donna, così: 1. De4†, Db7; 2. Da4†, Rb8; 3. Df4†, Ra8; 4. Df8†, Db8; 5. Df3†, Db7; 6. Da3†, Rb8; 7. Dg3†, Ra8; 8. D×g8†, Db8; 9. Dg2†, Db7; 10. D×a2†, Rb8; 11. Dh2†, Ra8; 12. Dh8†, Db8; 13. Da1†, Rb7; 14. Da6. Matto.

Il cammino della Donna qui è assai istruttivo e vi appare manifesta la sua grande potenza dovuta al movimento combinato diagonale dell'Alfiere e rettilineo della Torre, e la sua abilità nel togliere di mezzo tutti gli ostacoli per riescire allo scopo desiderato.

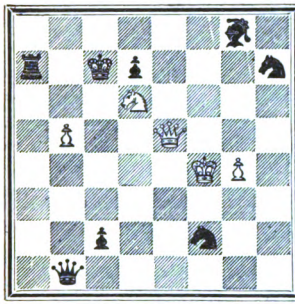
Una manovra simile della Donna si trova anche in uno studio di H. Rink, con questa posizione:

Bianco. Rc7; Cf6; Pa6
Nero. Rg1; Cc1; Pb5, g2.

Digitized by Google

Il Bianco vince con 1. Cg4, Rh1!; 2. a7, g1D; 3. a8D† e dà matto in altre tredici mosse!

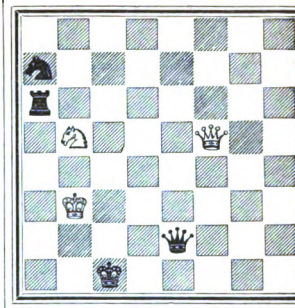
N. 6.



Muove il Bianco.

Anche qui abbiamo una esuberanza straordinaria nelle forze del Nero; eppure il Bianco forza parimenti la vittoria, così: 1. Dc5†, Rd8!; 2. Dc8†, Re7; 3. De8†, Rf6!; 4. g5† (questo tratto è difficile a comprendersi da un principiante, il suo scopo è di rimuovere il Cavallo nero dalla casa che occupa da dove impedisce la manovra della Donna decisiva per vincere), C×g5!; 5. De5†, Rg6; 6. D×g5†, Rh7; 7. Dh5†, Rg7; 8. Cf5†, Rf8! (se Rf6 vince più presto con 9. Dh6†, Rf7; 10. Cd6†, Re7; 11. Dg5† ecc., come più avanti); 9. Dh6†, Re8; 10. Cd6†, Rd8; 11. Dg5†, Rc7; 12. Dc5†, Rd8; 13. Dc8†, Re7; 14. De8†, Rf6!; 15. Df8† (ecco la manovra finale per vincere, che prima non si poteva eseguire per l'esistenza del Cavallo nero), Re6; 16. Df5†, Re7!; 17. Dg5†, Rf8; 18. Df6†, Af7; 19. D×f7. Matto.

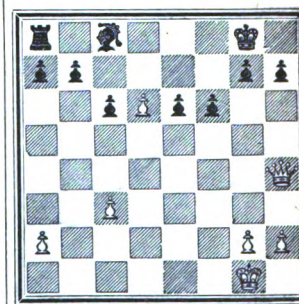
N. 7.



Muove il Bianco.

In questa posizione (di Schaffgotsch) il Bianco vince con questa bella manovra della sua Donna: 1. Df4†, Dd2; 2. Dc4†, Rd1; 3. Df1†, De1; 4. Cc3†, Rd2; 5. Dg2†, Rd3; 6. Dd5†, Re3; 7. De4†, Rf2; 8. Dh4†, Rf1; 9. Dh1†, Rf2; 10. Cd1†, Re2; 11. De4†, Rf1; 12. Ce3†, Rf2; 13. Cg4†, Rf1; 14. Dh1†, Re2; 15. Cg4†, Rf1; 14. Dh1†, Re2; 15. Dg2†, Rd3; 16. Dc2†, Rd4; 17. Dc4. Matto.

N. 8.



Muove il Bianco.

Digitized by Google

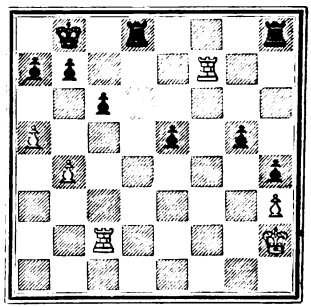
Questa posizione s'incontrò in una partita A. Snosko Borowski e V. Freimann del Torneo di S. Pietroburgo 1906 dopo il tratto 23 del Nero. Le forze sarebbero eguali, perchè una Torre, un pezzo minore e due pedoni valgono la Donna e forse più; ma il Nero è serrato, e la Donna bianca con alcuni abili movimenti forza la vittoria. Il giuoco seguì così: 1. Db4, b6! (se Rf7 seguiva 2. Da5, e vince); 2. d7, A×d7; 3. De7, Ae8; 4. D×e6†, Rf8; 5. Dd6†, Rf7; 6. De7†, Rg6; 7. g4 (si poteva anche giuocare 7. Db7, Td8; 8. D×a7, b5; 9. De7, Td1†; 10. Rf2, Af7; 11. De4†, poi D×c6 ecc., ma il giuoco del testo è più sicuro), Af7; 8. h4, A×a2; 9. h5†, Rg5; 10. D×g7†, Rh4; 11. D×h7, Tg8; 12. D×a7, T×g4†; 13. Rf2, R×h5 (se Ag8 vince 14. h6); 14. D×a2, b5; 15. De6, Tc4; 16. Df5†, Rh6; 17. D×f6†, Rh7; 18. Re3, Rg8; 19. Rd3, Rh7; 20. Df7†, Rh6; 21. D×c4!, b×c; 22. R×c4, e vince facilmente.

c) La Torre.

La Torre, o per meglio dire le Torri, giacchè bisogna tenere conto che nel mezzo della partita per lo più agiscono di conserva, acquistano la maggiore importanza quando la partita è molto inoltrata, dopo molti cambi e meglio nel finale. Non esitiamo a dire che il modo di giuocare questo pezzo nell'ultima fase della partita è decisivo. Il principiante, desideroso di apprendere potrà studiarlo esaminando le partite dei grandi maestri. Ivi gli esempi sono innumerevoli, e quasi tutti istruttivi. Ne scegliamo qui alcuni pochi che serviranno sufficientemente ad indicare nella pratica taluna delle attività speciali della Torre da noi segnalate nella teorica generale del giuoco.

Per quanto riguarda l'attività e la forza della Torre nel finale, lo studioso veda nella Parte Quinta. È appunto nel finale che si incontrano le maggiori difficoltà per bene giuocare questo pezzo.

N. 9.

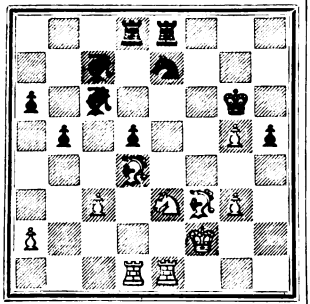


Muove il Bianco.

In questo esempio il Nero tiene una superiorità di forze che deve dargli la vittoria. Però se riesce al Bianco di portare ambedue le Torri alla settima linea, potrà salvarsi. Ecco come seguì il giuoco in una nostra partita: 1. b5, c×b? (questo è un errore, doveva giuocare Td6, o Tc8, e conservare il vantaggio); 2. Tc7 (ecco le due Torri nella settima linea, posizione fortissima come si vedrà; il Bianco ora non può più perdere) Td2†; 3. Rg1, e4; 4. T×b7†, Re8; 5. Tbc7† Rd8 (meglio Rb8, dove il Bianco pattava colla ripetizione degli scacchi al Re); 6. T×a7, Re8; 7. Tfb7, Tf8; 8. Ta8†, Td8; 9. T×d8†, R×d8; 10. Tb8†, Re7; 11. T×f8, poi 12. a6 e vince.

Digitized by Google

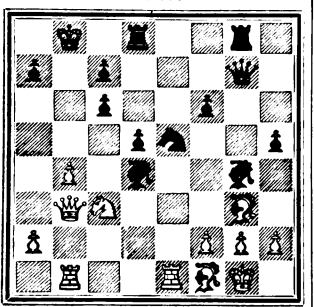
N. 10.



Muove il Bianco.

Qui le forze sono pari, il Bianco però ha una posizione superiore, e vince col raddoppiamento delle Torri, così: 1. Th1, R×g5; 2. T×h5†, Rg6; 3. Teh1, Cg8; 4. Th7, Te7 (è minacciato matto con Tg7; il Nero poteva difendersi con 4...., Td7; ma allora perdeva una Torre con 5. T×d7, A×d7; 6. Ah5†, Rg5; 7. A×e8, A×e8; 8. Th8, Af7; 9. Th7, ecc.); 5. T1h6†, C×h6; 6. T×e7, Td7; 7. Te6† poi T×c6 e vince.

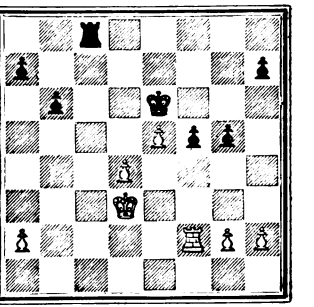
N. 11.



Muove il Nero.

Tutte le forze del Nero sono bene disposte contro il Re avversario. Il Bianco non ha visibilmente alcun controattacco efficace. L'esempio dimostra come nel mezzo della partita una fila aperta nella direzione del Re avversario è un terribile coefficente per la buona riuscita dell'attacco, e quanta sia la forza della Torre quando ha conquistata la fila. Il Nero vinse così: 1...., h4; 2. A×h4, Cf3†; 3. g×f, A×f3†; 4. Ag3, D×g3†; 5. h×g, T×g3†; 6. Rh2, A×f2; 7. Ah3, T×h3†; 8. R×h3, Th8. Matto.

N. 12.



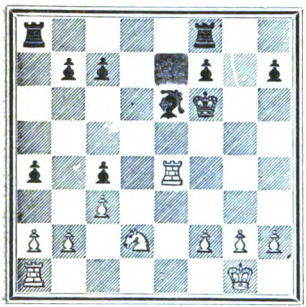
Muove il Bianco.

Posizione di una partita Steiner-Forgacz del Torneo nazionale ungherese del 1907 dopo il 29° tratto del Nero. Forze pari; vantaggio di posizione del Bianco che vinse forzatamente così: 1. g4, f5 (ciò facilita l'azione del Bianco, ma non eravi salvezza con altra difesa); 2. h4!, h6; 3. h×g, h×g; 4. Th2, Tf8 (se non vi fossero le Torri, il Nero vincerebbe con Rd5; invece così se ora 4...., Rd5, seguirebbe 5. Th6, Te6; 6. Th8 e vince minacciando Td8† od eventualmente Tg8); 5. Th6†, Re7; 6. d5, f3; 7. Te6†!, Rd7; 8. Tf6, T×f6;

Digitized by Google

9. e×f e vince perchè il pedone *f3* è guadagnato e il Re arriva in tempo da arrestare e prendere i pedoni neri del lato di Donna, mentre i due pedoni bianchi centrali sono invulnerabili. Se invece in questa posizione il PTD nero fosse già spinto due passi, la vittoria ora sarebbe del Nero!

N. 13.



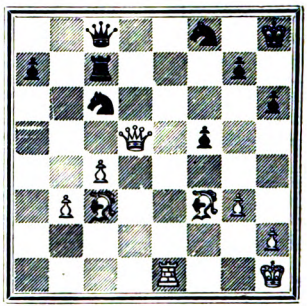
Muove il Nero.

Posizione di una partita del Torneo internazionale di Vienna 1907 Prokes-Lövy. Il Nero che ha il vantaggio della posizione, perchè il suo Re occupa già il centro della scacchiera, vinse in bello stile così: 1...., a3!; 2. b3, c×b; 3. C×b3, A×b3; 4. a×b, Tf—d8 (conquistare sempre le file aperte!); 5. Rf1, Td2 (conquistare sempre la settima linea!); 6. Te2, Tb2; 7. b4, b5; 8. Re1, Ta6; 9. Td2, Re6 (impedisce che il Bianco alla sua volta conquisti la settima linea); 10. Re2, T×d2†; 11. R×d2, Rd5; 12. Rc2, Rc4; 13. Td1, Td6; 14. Ta1, Te6; 15. T×a3 (non sarebbe possibile 15. Rd2, perchè seguirebbe Rb3 e vince) Te2†;; 16. Rd1, T×f2; 17. h4, Rd3; 18. Re1, Tf6! (se T×g2 seguirebbe 19. Ta7, con maggiore probabilità di pattare per il Bianco); 19. g4, Tf4; 20. Ta5, c6; 21. Ta6, Tc4; 22. Ta7, Te4† (obbligando il Re bianco ad allontanarsi dall'ala di Donna, e guadagnando così un tempo importante); 23. Rf2, T×g4; 24. T×f7, T×h4; 25. Tc7, Tc4; 26. T×h7, R×c3; 27. Re2, R×b4; 28. Th1, Td4 e vince facilmente coi due pedoni liberi, impedendo che il Re bianco vi si collochi di fronte.

d) L'Alfiere.

Le attività particolari dei pezzi minori, cioè dell'Alfiere e del Cavallo, sono svariatissime nelle loro estrinsecazioni a seconda delle combinazioni di uno o più di questi pezzi con altri, o propri od avversari. Il principiante potrà rendersene conto soltanto dopo avere studiato sulla scacchiera centinaia di partite dei grandi maestri, e i finali classici composti espressamente dai più rinomati autori. Qui riportiamo qualche esempio, in numero assai scarso, quanto comporta l'indole di questo libro.

N. 14.



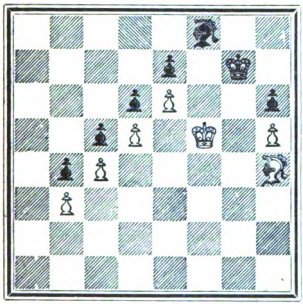
Muove il Bianco.

Questo esempio dimostra come nel mezzo della partita l'Alfiere acquista

Digitized by Google

la maggiore potenza quando domina la grande diagonale dirigendo il suo attacco contro il Re avversario. La posizione degli AA qui è formidabile, e il Bianco vince in forza di questi, così: 1. Dd6, Rh7 (per difendere il PTR); 2. Ad5, Cg6 (il Nero è in posizione troppo angustiata e in qualunque modo giuochi deve lasciare scoperto qualche punto); 3. Ae6, Db7; 4. A×f5 (non curando lo scacco di scoperta, sebbene generalmente pericoloso), Ce7†; 5. Ae4, D×b3; 6. Dd4, Cg8; 7. A×g6†, R×g6; 8. De4† e dà matto in poche altre mosse.

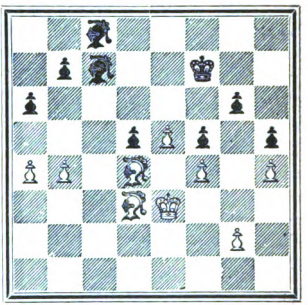
N. 15.



Muove il Bianco.

In questa posizione (di Horwitz) siamo al finale. È appunto in quest'ultima fase della partita che l'Alfiere svolge più chiaramente le sue attività. Per vincere il Bianco ora deve agire in modo di perdere il tratto, deve cioè restare nella identica presente posizione, ma col tratto al Nero. Ciò gli riesce in forza appunto di una speciale attività dell'Alfiere che può assai facilmente perdere o guadagnare un tempo, mentre questo non è dato al Cavallo. E vince così: 1. Ae1, Rh7; 2. Af2, Rg7; 3. Ah4 (ecco guadagnato il tempo. La posizione è identica, ma deve muovere il Nero, Rh7; 4. Af6, Rg8 (se 4...., e×f; 5. R×f6 e poi e7); 5. Rg6, Ag7; 6. A×e7, Ae5; 7. Af6 e vince.

N. 16.

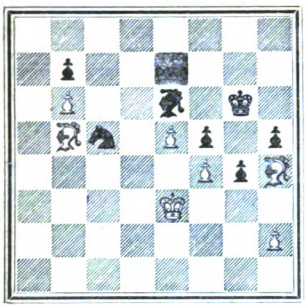


Muove il Bianco.

Posizione di una partita Schlechter-Wolf (Vienna 1905) dopo il 30° tratto del Nero; il quale nel suo ultimo tratto giuocò un tratto cattivo (30...., h6 — h5?) mentre avrebbe dovuto giuocare 30...., b7 — b6; rendendo eguali i due giuochi. Ora il Bianco vince così: 1. a5!, Ad8; 2. g3, Ad7; 3. Ab6, Ae7 (è evidente che il Nero non può cambiare gli AA, perchè perderebbe più presto); 4. Ac5, A×c5 (se invece Ad8 segue 5. Rd4, Re6; 6. Ac2, Ab5; 7. Ab3, Ac6; 8. Aa2 Ac7; 9. Ab6, Ab8; 10. Ab3 e vince); 5. b×c, Aa4; 6. Rd4, Re6; 7. Ac2!, Ab3 (oppure Ab5; 8. A×b5, a×b; 9. c6, b×c; 10. a6 ecc.; od anche 7..., Ad7; 8. Af3, Ac6; 9. Ag2 e vince); 8. c6, b×c; 9. A×a6, Rd7; 10. Rc5, Rc7; 11. Ad3, Rb7; 12. a6†, Ra7; 13. e6, d4; 14. Ac4, e vince.

Digitized by Google

N. 17.



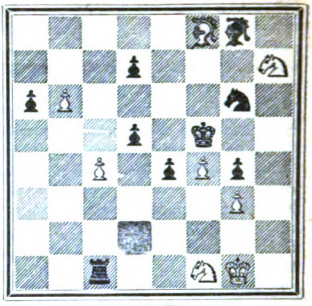
Muove il Bianco.

Questa posizione rappresenta un bell'esempio dell'arte di giuocare gli AA. La togliamo da una partita del Torneo nazionale russo del 1906. Le forze sono pari, ma il Bianco vince forzatamente in grazia del suo libero pedone. Il giuoco seguì così: 1. Af1, Ac8; 2. Rd4!, Ce6†; 3. Rd5!, C×f4; 4. Rd6, Rf7; 5. Ag3, Cg6; 6. Ac4†, Re8; 7. e6, h4 (se 7...., f4, allora 8. Ad3!); 8. Ab5†, Rf8; (se 8...., Rd8?; 9. A×h4† poi matto di pedone!); 9. A×h4!, A×e6; 10. R×e6, C×h4; 11. Ac6!!, Cf3; 12. A×b7, Cd4†, 13. Rd5, Cb3; 14. Ac8, Ca5; 15. A×f5, Re7; 16. A×g4. Rf6; 17. h4, Re7; 18. h5, Rf6; 19. Af3, e vince.

e) Il Cavallo.

Abbiamo nella Parte Seconda fatto conoscere sufficentemente la maggior parte delle qualità eccezionali del Cavallo tanto nel mezzo della partita quanto nel finale. Riservandoci nella Parte Quinta di illustrare quanto si riferisce al finale della partita diamo qui qualche esempio pratico della attività del Cavallo nel mezzo della partita.

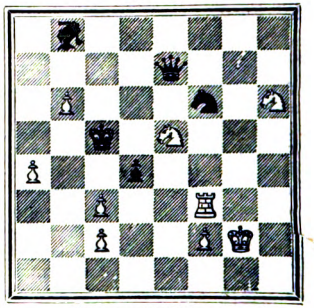
N. 18.



Muove il Bianco.

Questo esempio (di A. Troitsky) dimostra la potenza del movimento combinato dei due Cavalli. Il Bianco vince così: 1. b7, Tb1; 2. b8D, T×b8; 3. Ce3†, Re6; 4. Cg5†, Rf6; 5. C×g4†, Rf5; 6. Ch6†, Rf6; 7. C×g8†, Rf5; 8. Ch6†, Rf6; 9. Cg4, Rf5; 10. Ce3†, Rf6; 11. C×d5, Rf5; 12. Ce3†, Rf6; 13. Cg4†, Rf5; 14. Ch6†, Rf6; 15. C×e4†, Re6; 16. Cc5†, Rf6; 17. C×d7†, Re6; 18. C×b8; C×f8; 19. C×a6 e vince facilmente.

N. 19.

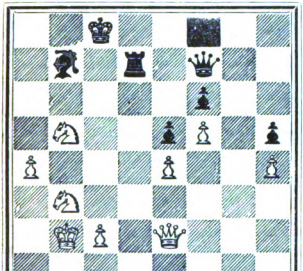


Muove il Bianco.

Digitized by Google

Anche qui la preponderanza di forze del Nero non lo salva, e soccombe forzatamente a cagione della posizione eccezionale dei Cavalli bianchi e di quella poco favorevole del Re nero. Così: 1. c×d†, Rd5! (se R×b6 allora 2. T×f6 e guadagna la Donna); 2. c4†, Re6; 3. T×f6†, D×f6; 4. d5†, Rd6!; 5. Rf1! (tratto difficile a comprendersi dal principiante; il Re si mette al sicuro dalle offese della Donna, e questa sebbene apparentemente sicura deve andare perduta in qualunque modo si muova) Ac7; (se Df8, o Df4 segue 6. Cf7†, ecc.) 6. Ch7 — f7†, Re7; 7. b×c, Dh6!; 8. d6†, Rf6; 9. d7, Dh1†; 10. Re1, e vince facilmente.

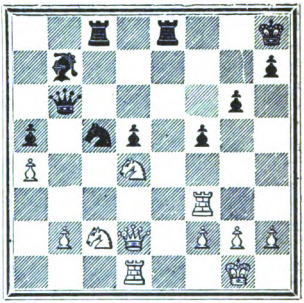
N. 20.



Muove il Bianco.

Questa posizione risultò in una partita del Torneo principale di Coburgo 1904. Qui il Bianco vinse forzatamente in forza di una abile e assai leggiadra manovra dei suoi Cavalli, così: 1. Cc5, Td8; 2. Ce6, Td7; 3. De4†, Rb8; 4. Cc5! (bellissimo tratto che forza il guadagno di un pezzo, perchè evidentemente la Donna bianca non può essere presa, seguendone 5. C×d7† e poi 6. Cb6†) Te7; 5. D×f7, T×f7; 6. Cd6, Tg7; 7. C×b7, Tg4; 8. Ce5, T×h4; 9. Cd3, Tg4; 10. Ce8, T×e4; 11. C×f6, T×a4; 12. C×h5, e4; (oppure Tg4; 13. C×e5, Tg5; 14. Cg7, T×g7; 15 .f6, Tb7†; 16. Re1 e vince); 13. f6!, Ta5; 14. f7, Tf5; 15. Ce5!, e3; 16. Cg3!, e vince. Un finale assai istruttivo!

N. 21.



Muove il Bianco.

Posizione di una partita Bernstein-Marco (Ostenda 1907) dopo il 34° tratto del Nero. I Cavalli servono qui splendidamente all'attacco, e il Bianco vinse con questo seguito: 1. C×f5, C×a4!; (se 1..., g×f segue 2. Dd4†, Rg8; 3. Tg3†, Rf7; 4. Dg7†, Re6; 5. Dh6† e vince; e se invece 1...., D×b2 poteva seguire 2. Cd6, Ce4; 3. C×e8, C×d2; 4. Tf8. Matto); 2. Tb3, Df6 (se 2...., D×b3 allora 3. Dd4†); 3. T×b7, g×f (meglio che 3...., D×f5 cui seguiva 4. Dh6); 4. Ce3, d4; 5. Cd5, De5; 6. Cf4 (il cammino di questo Cavallo è assai bello ed istruttivo) De4; 7. Cg6†, Rg8; (evidentemente il Cavallo non si può prendere); 8. Ce7†!, T×e7; 9. Dg5†, Rf7; 10. T×e7†, D×e7; 11. D×f5†, Rg7; 12. D×e8, C×b2; 13. Tc1, e vince.

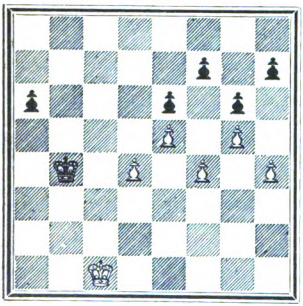
Digitized by Google

f) I Pedoni.

I pedoni fra tutti i pezzi della scacchiera sono i più difficili a manovrarsi. La loro importanza principale sta nel finale, giacchè in questo non si vince che spingendone uno alla ottava casa e cambiandolo in Donna, meno rarissime eccezioni. Nei finali di soli pedoni, la tattica principale è affidata al Re, e dal modo di giuocarlo dipende quasi sempre il risultato della lotta, ma la maggiore attenzione è egualmente dovuta al modo di giuocare i pedoni, giacchè una spinta inopportuna o l'ommissione di farla al momento utile può costare la partita!

I pedoni del pari possono ritenersi utilissimi coefficenti al buon risultato di un attacco decisivo nel mezzo della partita, e giovano mirabilmente per rompere una posizione fortificata.

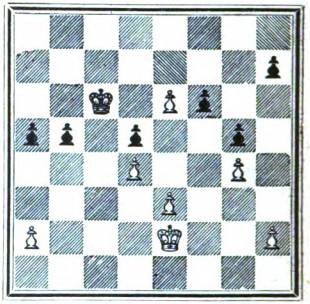
N. 22.



Muove il Bianco.

In questa posizione il Bianco vince causa della posizione avanzata dei suoi pedoni. Così 1. d5, e×d (se Rc5, segue 2. d6 e vince facilmente avanzando il Re dalla parte di Donna e predando il PTD nero); 2. f5, Rc5 (se 2...., g×f segue 3. e6, f×e; 4. h5 e poi 5. g6); 3. e6 (più semplice per vincere è 3. f6 e poi 4. e6, qualunque sia la risposta del Nero; ma la continuazione del testo è assai istruttiva), Rd6! (f×e; 4. f×g, h×g; 5. h5); 4. e×f, Re7; 5. f6†; R×f7; 6. Rc2, a5; 7. Rb3, Re6; 8. Ra4, d4; 9. Rb3, Rf7; 10. Rc4, a4; 11. R×d4, a3; 12. Rc3, e vince.

N. 23.

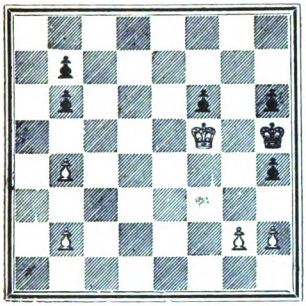


Muove il Bianco.

In questa posizione risultante da una partita Pillsbury-Gunsberg (Torneo Hastings 1895) il Bianco vince forzatamente in causa della formidabile posizione del suo PR. Così: 1. e4, d×e; 2. d5†, Rd6; Re3, b4; 4. R×e4, a4; 5. Rd4, Re7!; 6. Rc4, b3 (oppure 6...., f5; 7. g×f, h5; 8. R×b4, g4; 9. Rc5, h4; 10. d6†, Rd8; 11. Rc6!, g3; 12. d7, Re7; 13. Rc7 e vince); 7. a×b, a3!; 8. Rc3, f5; 9. g×f, h5; 10. b4, a2; 11. Rb2, a1D†; 12. R×a1, g4; 13. b5, h4; 14. b6, g3; 15. h×g, h×g, 16. d6†, R×d6; 17. b7, Rc7; 18. b8D†, R×b8; 19. e7, e vince.

Digitized by Google

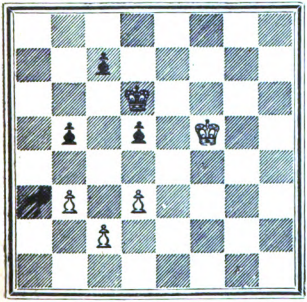
N. 24.



Muove il Bianco.

Esempio interessantissimo di una eccezione alla regola generale che vuole che in un finale di soli pedoni non si possa vincere che spingendone uno a Donna! Il Bianco non può vincere qui che dando un matto forzato in sette mosse, e vince così: 1. b5, h3; 2. g4 †, Rh4; 3. b3, h5; 4. g5, f×g; 5. b4, g4; 6. Rf4, g3; 7. h×g. Matto.

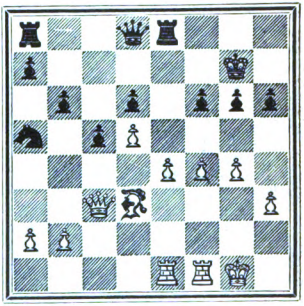
N. 25.



Muove il Bianco.

L'esempio è di N. Neustadtl. Il Bianco vince in grazia della posizione vantaggiosa del suo Re. Così: 1. b4! (se 1. d4 segue 1...., b4 e il giuoco è patto) c5; 2. d4! (tratto difficile a comprendersi da un principiante. Lo si studi) c×d; 3. Rf6, d3; 4. c×d, d4; 5. Rf5, Rd5; 6. Rf4, Rd6; 7. Re4 e vince. Oppure 1...., c6; 2. d4, Rd7; 3. Rf6, Rd6; 4. Rf7, Rd7; 5. c3 (per guadagnare il tempo necessario alla manovra del Re), Rd6; 6. Re8, Rc7; 7. Re7, Rb8; 8. Rd6, Rb7; 9. Rd7, Rb6; 10. Rc8 e vince. Oppure 1...., d4; 2. Re4, Re6 (se invece 2...., c5, allora 3. b×c, R×c5; 4. Re5 ecc.); 3. R×d4, Rd6; 4. Re4, Re6; 5. d4, c6; 6. d5 †, c×d; 7. Rd4, Rd6; 8. c3, Rc6; 9. Re5, e vince.

N. 26.



Muove il Bianco.

In questa posizione (di una partita P. Morphy-Boden) si svolge uno splendido esempio dell'arte di spingere i pedoni all'attacco, arte in cui il maestro americano resta ancora oggi insuperato. La partita continuò così: 1. e5, Tc8 (se 1...., d×e segue 2. f×e, D×d5; 3. T×f6 e

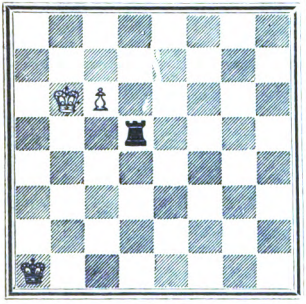
Digitized by Google

vince); 2. Ab1, Rf7; 3. e6†, Rg7; 4. Dd3, f5; 5. g×f, Df6 (se g×f segue 6. D×f5, Df6; 7. Dh7† poi 8. e7†); 6. f×g, D×b2; 7. f5, Df6; 8. e7, c4; 9. Dg3, c3; 10. Te6, Dd4†; 11. Df2, D×d5; 12. f6†, Rh8; 13. g7†, Rg8; 14. f7†, R×g7; 15. Df6. Matto.

g) PEDONI SPINTI ALL'OTTAVA CASA.

Abbiamo detto che nei finali in genere, e specialmente nei finali di pedoni si vince quasi sempre riuscendo a spingere un pedone all'ottava casa e cambiarlo in Donna. Naturalmente, essendo la Donna il pezzo più forte della scacchiera, giova tramutare in Donna il pedone giunto all'ottava. Ma si dànno dei casi eccezionali dove per vincere bisogna necessariamente tramutare il pedone con altro pezzo. Offriamo qualche esempio:

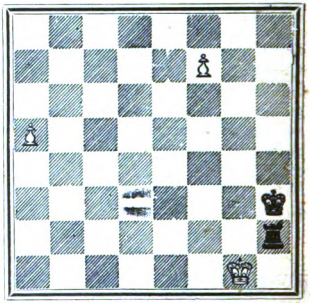
N. 27.



Muove il Bianco.

Qui il Pedone non può venire arrestato dalla Torre, e il giuoco sembra perduto per il Nero, perchè, come si vedrà nella Parte Quinta, la Torre sola perde contro la Donna anche sola. Però il Nero (la posizione si avverò in partita realmente giuocata) trovò un mezzo ingegnoso di pattare. Senonchè, dopo la partita, uno degli spettatori (il Rev. Saavedra) trovò pel Bianco il modo di vincere forzatamente così: 1. c7, Td6†; 2. Rb5 (Se Rc5 segue Td1, e patta) Td5†; 3. Rb4, Td4†; 4. Rb3, Td3†; 5. Rc2, Td4!; 6. c8T! (se invece 6. c8D, come avvenne in partita, segue 6...., Tc4†; 7. D×c4 e il Re nero è stallo) Ta4; 7. Rb3 e vince, perchè la Torre è attaccata, nel tempo stesso che è minacciato il matto. Questo finale, nella sua semplicità, è meravigliosamente bello!

N. 28.



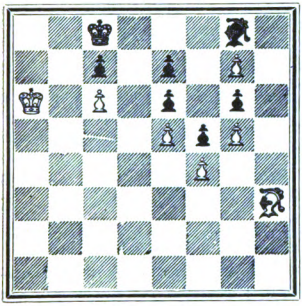
Muove il Nero.

Sebbene il PAR non possa essere arrestato, senza il PTD il Bianco non potrebbe vincere. Vince, per una combinazione analoga all'esempio precedente, così: 1...., Tg2†; 2. Rf1, Tg4; 3. f8T (se 3. f8D segue Tf4†; 4. D×f4. Stallo) Ta4; 4. Ta8, Rg4; 5. Re2, Rf5; 6. a6, Rf6! (se Re4 allora 7. a7 poi T dà scacco e vince); 7. Rd3, Rf7 (se Re7 segue 8. a7, Rf6; 9. Th8, T×a7! 10. Th7†); 8. Rc3, Rg7; 9. Rb3, Ta1; 10. Rb4, Rf7; 11. Rb5, Tb1†,

Digitized by Google

12. Rc6, Ta1; 13. Rb7, Tb1†; 14. Ra7, Re7; 15. Tb8, Ta1; 16. Tb6, Rd7; 17. Rb7 e vince. Questo finale sarà di grande utilità, bene studiato, perchè posizioni analoghe avvengono spesso in pratica!

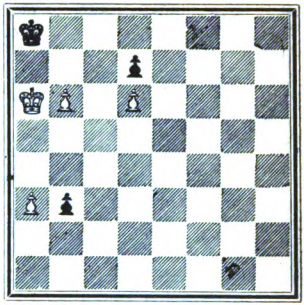
N. 29.



Muove il Bianco.

Questa posizione fu data negli *Endgames* di Horwitz come esempio di giuoco patto. Noi abbiamo scoperto che il Bianco invece vince forzatamente (nella *Nuova Rivista degli Scacchi,* 1881, pag. 132. Nessuno dei libri che riporta questo finale, però si fa dovere di farne menzione) e ciò in forza di una curiosa promozione di pedone a Cavallo. E vince così: 1. Ra7, Af7; 2. Af1, Ag8; 3. Aa6†, Rd8; 4. Rb8, Af7; 5. Ac8, Ag8; 6. Ad7, Af7; 7. Ra7 (perdita di tempo necessaria per vincere), Ag8; 8. Rb7, Af7; 9. Ae8! (bisognava giuocare questo tratto coll'Alfiere nero in *f* 7; ecco la ragione della perdita di tempo sopra accennata) A×e8!; 10. g8C, Af7; 11. C×e7, R×e7; 12. R×c7, Ae8; 13. Rb7, A×c6† 14. R×c6, Re8; 15. Rd6, Rf7; 16. Rd7, e vince.

N. 30.



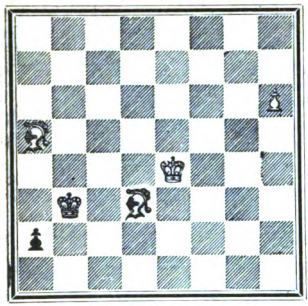
Muove il Bianco.

Posizione data nel libro *Rois et Pions* di Durand e Preti come esempio di giuoco patto. Il Rev. Cunnington mostrò invece che il Nero vince forzatamente. Infatti: 1. b7†, Rb8; 2. a4, b2; 3. a5, b1C (b1D, il Bianco è stallo); 4. Rb6, Ca3; 5. a6 (se 5. Ra6 segue 5...., Cc4; 6. Rb5, C×d6†; 7. Rb6, C×b7; 8. a6, Cd8!; 9. Rc5, Ce6†; 10. Rd6, Rc8 e vince), Cc4†; 6. Rc5, Ce6!; 7. Rb6, Cc6; 8. Rb5 (se 8. Rc5, segue Ra7; 9. Rb5, Cb8; 10. Rc5, C×a6†! 11. Rd5, Cb8; 12. Rc6, Cc6 e vince); Ra7; 9. Rc5, R×a6; 10. Rd5, R×b7; 11. Re4, Cb8; 12. Rf5, Rc6; 13. Re5, Rc5, e vince.

Questo esempio è assai istruttivo anche nei riguardi dello studio dei finali ed illustra degnamente le qualità strategiche di un Cavallo quando è in lotta contro il Re avversario accompagnato da uno o più pedoni, ed illustra la sua potenzialità operativa laddove non sarebbe sufficiente la potenzialità di un Alfiere, che pure gli è equiparato come valore.

Digitized by Google

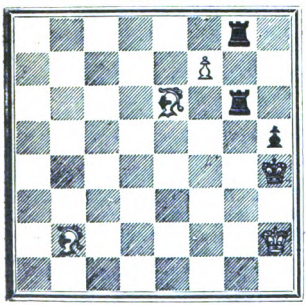
N. 31.



Muove il Bianco.

Qui il Bianco vince egualmente per una curiosa combinazione. Così: 1. Ac3, R×c3; 2. h7, a1D; 3. h8A† (facendo Donna il giuoco sarebbe patto) Rd2; 4. A×a1 e vince. Se invece di un Alfiere il Bianco avesse la Donna, ora la Donna nera non potrebbe essere presa per lo stallo che ne seguirebbe, mentre ora prende la Donna e dà matto coi due AA, come si vedrà nella Parte Quinta.

N. 32.



Muove il Bianco.

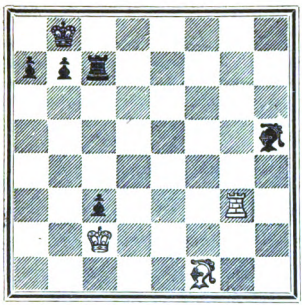
In questo esempio il Bianco ha un pedone alla settima casa il quale può prendere la Torre e cambiarsi in Donna, ma se questo avviene il Nero continua con 1...., Tg2†, e dopo che il Re o la Donna prendono la Torre, il Nero è stallo. Il Bianco per vincere non ha altro modo che prendere la Torre e cambiare il pedone in Alfiere, avendo così tre Alfieri sullo scacchiere. Infatti: 1. f×gA, Rg5 (se Tg5 segue 2. Ac3, Tg6; 3. Agf7 e vince): 2. Agf7, Tf6!; 3. Rg2, Tf4; 4. Ac1, h4; 5. Rh3 e vince. Vince in qualunque altro modo il Nero giuochi perchè la Torre è presa e non può essere cambiata che con uno degli Alfieri bianchi, mentre il Bianco darà poi matto cogli altri due Alfieri.

h) Combinazioni di giuoco patto.

Abbiamo detto che quando la partita non si può più vincere dall'una o dall'altra parte, si dice che la partita è *patta*. Il patto può avere luogo in cinque modi. Due sono convenzionali ed hanno luogo in primo luogo quando lo scacco-matto non si dà in uno dei finali stabiliti dalle leggi del giuoco entro cinquanta tratti, e in secondo luogo quando per tre volte di seguito i giuocatori ripetono gli stessi tratti o la stessa serie di tratti. Gli altri tre modi risultano dall'indole stessa del giuoco e si avverano quando non vi sono più sulla scacchiera forze sufficienti per dare il matto, quando una delle parti dà all'altra scacco al Re continuamente senza che possa sottrarvisi, e finalmente quando una delle parti non può più muovere alcun pezzo nè può muovere il suo Re senza metterlo sotto offesa. Queste tre ultime forme di patto dànno luogo a bellissime e svariate combinazioni, delle quali diamo qui qualche esempio.

Digitized by Google

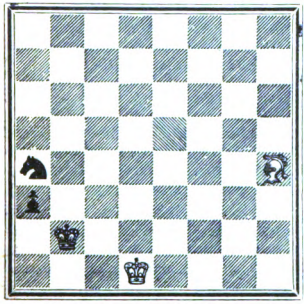
N. 33.



Muove il Bianco.

In questa posizione quasi disperata pel Bianco questo può salvare la partita in causa di una speciale combinazione, così: 1. Tg8 †, Tc8; 2. T×c8 †, R×c8; 3. Aa6 !, b×a; 4. R×c3 e patta, restando col Re al cantone di TD, perchè l'Alfiere del colore differente del cantone e il PT anche raddoppiato, non possono vincere se il Re conserva costantemente il cantone.

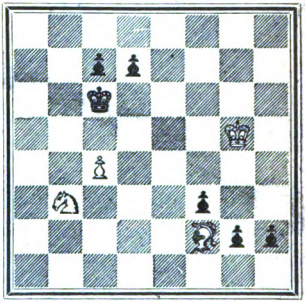
N. 34.



Muove il Bianco.

Finale di una partita G. Loyd (il celebre problemista) e Rosenthal, dove è bene illustrata una qualità negativa del Cavallo, come l'esempio precedente illustra una qualità negativa dell'Alfiere. Il Bianco patta così: 1. Ae7, a2? (se invece 1...., Cc3 † segue 2. Rd2, Cb1 †; 3. Rd1, Cc3 †; 4. Rd2, Ce4 †; 5. Re3, a2; 6. R×e4 e patta); 2. Af6 †, Rb1; 3. Aa1 !, R×a1 (se Cb2 † segue 4. Rd2, R×a1; 5. Rc1 ! e patta); 4. Rc2 ! e patta, perchè il Cavallo non può, come l'Alfiere, guadagnare un tempo, e il Re bianco non potrà mai essere sloggiato dalle case *c1*, *c2*, impedendo così l'uscita del Re nero.

N. 35.

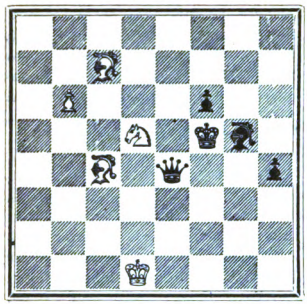


Muove il Bianco.

Il Bianco qui salva la partita con una combinazione di scacco perpetuo, così: 1. Ca5 †, Rd6; 2. Rf6, c6 (se invece uno o l'altro dei pedoni neri spinge all'ottava, segue Cb7 † e poi Ca5 † scacco perpetuo; e se invece 2...., c5 segue 3. Ag3. Matto !); 3. Ab6, c5 (forzato, perchè il Bianco minaccia matto di Cavallo); 4. Ad8, h1D; 5. Cb7 †, Rd6; 6. Ca5 †, ecc. Patto.

Digitized by Google

N. 36.

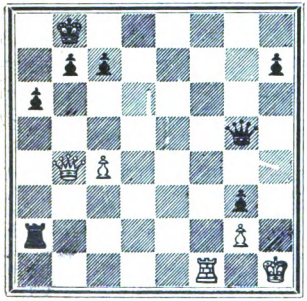


Muove il Bianco.

Anche qui il Bianco può pattare con una combinazione di scacco perpetuo, così: 1. Ce7†, D×e7 (se Rg4, segue 2. Ae2†, Rh3; 3. Af1† ecc.); 2. Ad3†, Re6; 3. Ac4†, Rd7; 4. Ab6†, Rc8; 5. Aa6†, e così avanti.

Altro esempio di scacco perpetuo si trova al N. 2 del § II di questo Capitolo terzo.

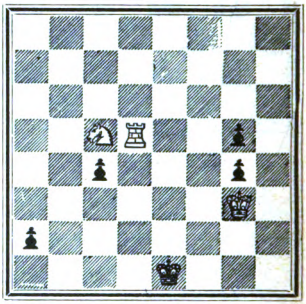
N. 37.



Muove il Bianco.

In questa posizione invece il Bianco patta per una semplicissima combina zione di stallo; così: 1. Tf8†, Ra7; 2. Ta8†, R×a8; 3. Df8†, Ra7; 4. Dc5†, ed ora se 4...., D×c5, il Re bianco è stallo; e se invece 4...., Rb8; segue 5. Df8†, scacco perpetuo. La Donna nera non può essere presa per il matto di Torre, che ne seguirebbe.

N. 38.



Muove il Bianco.

Questa è una elegante posizione di A. Troitzky dove il Bianco pure non riesce a pattare che in forza di una bella combinazione di stallo. Così: 1. Cd3†, c×d; 2. Te5†, Rf1! 3. Tf5†, Rg1 (se invece Re1 segue 4. Te1†, scacco continuo); 4. Ta5, d2; 5. T×a2, d1D; 6. Tg2†, Rf1; 9. Tg1†, R×g1. Stallo.

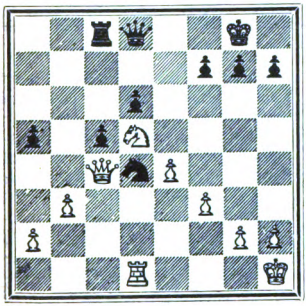
i) Combinazioni di liquidazione.

Si incontrano spesso sulla scacchiera delle posizioni che hanno l'apparenza di essere assai complicate, ed invece racchiudono una combinazione di semplificazione nello svolgersi della quale si cambiano tutti i pezzi e si riduce la partita ad un finale di esito determinato. Queste combinazioni talvolta sono lavorate da lunga mano. Un Cavallo conser-

Digitized by Google

vato in luogo di un Alfiere, un pedone libero, tre pedoni contro due dalla parte dove non si trova il Re avversario, ed altri simili vantaggi possono essere calcolati e conseguiti sino dal principio della partita, dopo di che il principale obbiettivo di chi li ha conquistati è di liquidare la posizione, cioè di cambiare tutti i pezzi e ridursi al finale in cui sia possibile soltanto lo svolgimento della contemplata combinazione. Eccone qui alcuni esempi:

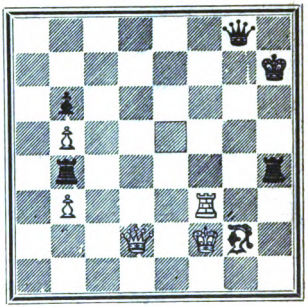
N. 39.



Muove il Bianco.

In questa posizione di una partita Tarrasch-Berger i giuochi sembrano eguali. Eppure sta a favore del Bianco appunto una combinazione di liquidazione, mediante la quale cambia tutti i pezzi e vince in un finale di pedoni avendone ottenuto uno di più dalla parte di Donna. Così: 1. T×d4, c×d; 2. Ce7 † (se ora il Bianco volesse guadagnare un pezzo con 2. D×c8 e poi C×e7 †, perderebbe la partita, perchè dopo d4 — d3, il PD nero non si può più arrestare) D×e7; 3. D×c8 †, Df8; 4. D×f8 †, R×f8; 5. Rg1, Re7; 6. Rf2, d5; 7. e5! (se 7. e×d, era più difficile vincere) Re6; 8. Re2, R×e5; 9. Rd3 e vince col pedone di più dalla parte di Donna.

N. 40.



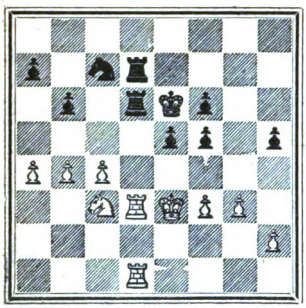
Muove il Bianco.

Anche qui il Bianco può liquidare subito i due giuochi restando con un finale guadagnato di pedoni. Così: 1. D×b4, T×b4; 2. Th3 †, Rg7; 3. Tg3 †, Rf7; 4. T×g8, R×g8; 5. Ad5 †, Rg7; 6. Ac4 (ecco la Torre nera imprigionata destinata ad essere preda del Re bianco) Rf6; 7. Re3, Re5; 8. Rd3, Rd6; 9. Rd4, Rd7; 10. Rd5, Rc7; 11. Re6, Rc8; 12. Rd6, Rb7; 13. Rd7, Rb8; 14. Re6, Ra7; 15. Rc7, Ra8; 16. R×b6 e vince. A qualunque momento la Torre prendesse l'Alfiere, il Bianco riprende col Pedone e vince colla stessa manovra di Re.

Questa manovra che già abbiamo avuto occasione di vedere agli esempi N. 25, e N. 29, si basa sulla teoria dell'*opposizione* di cui avremo a trattare specificatamente nella Parte Quinta alla quale rimandiamo lo studioso perchè ne entri pienamente nello spirito, essendo la teoria dell' opposizione il fondamento di tutta la teoria dei finali.

Digitized by Google

N. 41.



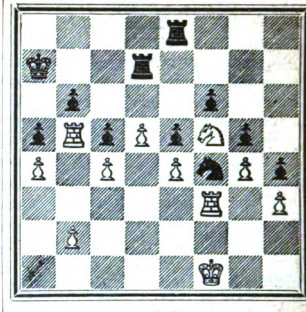
Muove il Bianco.

Un esempio assai istruttivo. Il Bianco liquida tutti i suoi pezzi e vince forzatamente riuscendo ad avere un pedone libero da ciascuna delle due ale, mentre col suo Re frena tutti i pedoni avversari. Così: 1. T × d6 †, T × d6; 2. T × d6 †, R × d6; 3. Cb5 †, C × b5; 4. a × b, Re6; 5. h4, Rd6; 6. g4, f × g; 7. f × g, h × g; 8. h5, Re6; 9. h6, Rf7; 10. c5, b × c; 11. b × c, f5; 12. c6, f4 †; 13. Rf2, g3 †; 14. Rg2, e vince.

l) ALTRE COMBINAZIONI.

Le combinazioni nel giuoco degli scacchi sono quasi infinite; il genio del giuocatore deve saperle creare e svolgerle laddove si nascondono. Sarebbe quindi inutile aggiungere altri esempi perchè tutti naturalmente ricadono nella classe generale. Ne diamo però qualche altro che si distingue per qualche singolarità o nella posizione o nello svolgimento. Naturalmente, scegliamo a caso. Lo studioso esaminando le partite dei grandi maestri, avrà occasione di farne più ricco tesoro!

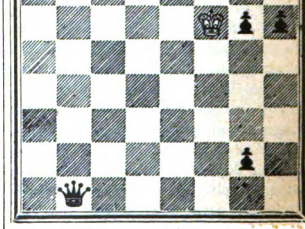
N. 42.



Muove il Bianco.

In questa posizione abbiamo un *blocco*. Il Bianco però può penetrare nelle trincee nemiche e vincere così: 1. b4!, a × b (è indifferente che il Pedone sia preso coll'uno o coll'altro dei due avversari; se 1...., c × b segue: 2. c5) 2. a5, Tb8; 3. Tb3, Tc7 (non è il tratto migliore, però la partita è sempre perduta) 4. Tb1, Td7; 5. Ta1, T8b7; 6. a × b †, Rb8; 7. Ta6, Td8; 8. T × c5, C × h3; 9. Tca5, Rc8; 10. c5, e vince.

N. 43.

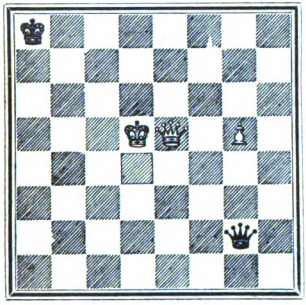


Muove il Bianco.

Digitized by Google

Questo esempio (di F. Lazard) dimostra di quale potenza può essere uno scacco di scoperta e meglio una serie di tali scacchi. Il Bianco sebbene di forze assai inferiori vince appunto in forza di una combinazione di scacchi di scoperta ripetuti, così: 1. Ae6 †, Rh7; 2. Ag8 †, Rh8; 3. Ab3 †, Rh7; 4. T×b7 †, Rh8; 5. Tb8 †, Rh7; 6. Ag8 †, Rh7; 7. T×b1, e vince.

N. 44.

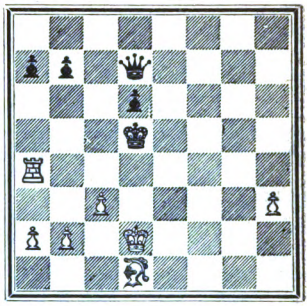


Muove il Bianco.

A dimostrazione della formidabile efficacia degli scacchi di scoperta, riportiamo qui una bella posizione di G. R. Neumann. Il Bianco che è sotto scacco, vince forzatamente così: 1. De4, D×g5 † (è evidente che cambiando la Donna il pedone bianco non si può arrestare, del pari se invece di prendere il pedone il nero giuocasse 1..... Dd2 †, segue egualmente 2. Rc6, collo stesso risultato); 2. Rc6 !, D muove come vuole; 3. Rb6 o Rc7 scacco di scoperta e vince, perchè il matto è inevitabile.

Se il Re nero fosse in qualunque altra casa, il giuoco sarebbe patto.

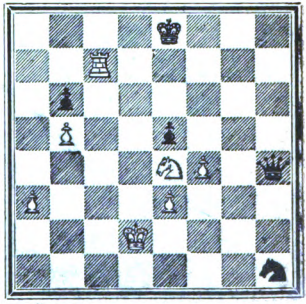
N. 45.



Muove il Bianco.

Posizione di A. Schwers. Il Bianco guadagna forzatamente la Donna per essere questa ed il suo Re in condizione tale da non potere evitare l'offesa duplice dell'Alfiere bianco. Infatti: 1. Ta5 †, Re4 (se invece 1...., b5 segue 2. T×b5, D×b5; 3. c4 †, D×c4; 4. Ab3 ecc.); 2. Tf5 ! ! (minacciando 3. Ac2. Matto) ed ora la Donna è guadagnata.

N. 46.

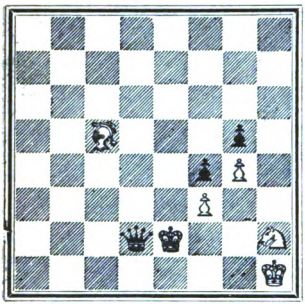


Muove il Bianco.

Digitized by Google

Qui la Donna è perduta per quanto sembri libero non potendo evitare la duplice offesa del Cavallo. Così: 1. Th7, Dd8†; 2. Rc2!, Dc8†; 3. Rb2, De6 (non havvi pel momento altra salvezza); 4. f5, e vince.

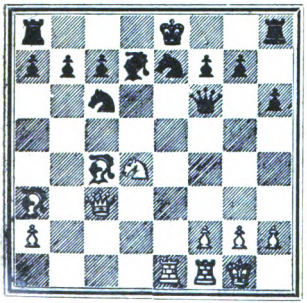
N. 47.



Muove il Nero.

Qui il Nero vince così: 1...., Dc1†; 2. Ag1, De1; 3. Rg2, Dg3†; 4. Rh1, Df2!; 5. A×f2, R×f2; 6. Cf1, R×f1; 7. Rh2, Rf2; 8. Rh1, R×f3, e vince.

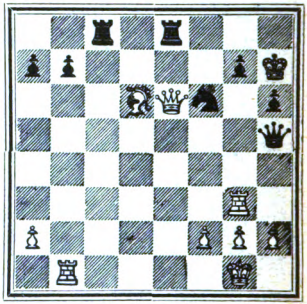
N. 48.



Muove il Bianco.

Innumerevoli sono le combinazioni di sacrificio. Questo esempio ce ne mostra una assai bella che nasconde la sua vera essenza al quinto tratto. Infatti 1. C×c6!, D×c3; 2. T×e7†, Rf8; 3. T×f7†, Rg8; 4. Ce7†, Rh7; 5. Ab2! (ecco il nocciolo della combinazione; adesso qualunque cosa faccia il Nero, o viene matto, o perde la Donna) Ae8; 6. Ad3†, D×d3; 7. T×g7. Matto.

N. 49.



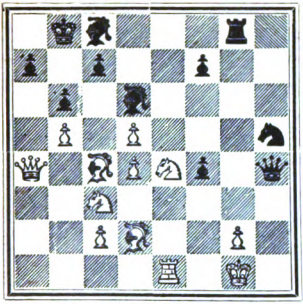
Muove il Bianco.

Altra combinazione di sacrificio per ridurre il Re avversario in campo aperto fuori delle proprie trincee. Il Bianco vinse così: 1. T×g7† R×g7; 2. T×b7†, Rg6!; 3. Df7†, Rf5; 4. Tb5†, Re4; 5. f3†, Re3 (per impedire che la Donna sia presa, ciò che ora non può avvenire pel matto di Torre); 6. Db3†, Re2; 7. Db2†, Rd3; 8. Db1†, Re2; 9. Tb2†, Re3; 10. De1†, Rd4; 11. Dd2†, poi matto.

Del resto in tutto il Capitolo precedente, lo studioso avrà potuto osservare quali e quante combinazioni di sacrificio possono aver luogo nel corso di una partita. Ne diamo ancora due.

Digitized by Google

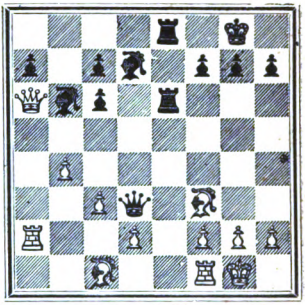
N. 50.



Muove il Nero.

Anche qui il Nero che aveva in precedenza manovrato per sguarnire il Re bianco dei suoi pezzi, ora con una brillante combinazione di sacrificio lo priva di ogni difesa e dà matto in pochi tratti, così: 1...., T×g2†; 2. R×g2, Dh3†; 3. Rf2 (se 3. Rg1 allora vince 3...., f3) Dh2†; 4. Rf3, Ag4†; 5. R×g4, Dg2†; 6. R×h5, Ae7 (e adesso qualunque cosa faccia il Bianco, il matto è inevitabile); 7. Cf6, Dg6†, e dà matto in altri due tratti.

N. 51.



Muove il Nero.

Chiudiamo con uno splendido esempio tolto da una partita di L. Paulsen e P. Morphy. Il Nero col tratto vinse brillantemente così: 1...., D×f3; 2. g×f, Tg6†; 3. Rh1, Ah3; 4. Td1, Ag2†; 5. Rg1, A×f3†; 6. Rf1, Ag2†; 7. Rg1, Ah3†; 8. Rh1, A×f2; 9. Df1, A×f1; 10. T×f1, Te2; 11. Ta1, Th6; 12. d4, Ae3, e vince.

Digitized by Google

Digitized by Google

Parte Quinta

IL FINALE

Introduzione.

Il *finale* è la terza ed ultima fase della partita. Non sempre si arriva a questa fase, perchè la partita può decidersi nel suo mezzo, e talvolta anche nel suo principio in seguito ad una brillante combinazione che la risolva a favore di uno o dell'altro dei due giuocatori, sia collo scaccomatto, sia colla risultanza di una tale superiorità di forze da una delle due parti che renda evidente la vittoria ed inutile il prolungamento della lotta.

Però, oggi specialmente, coll'invadenza della cosidetta *scuola moderna,* la maggior parte delle partite giungono al *finale*; anzi, non si giuoca che per questo! A meno che tra i due avversari non vi sia una certa disparità di forza individuale, nel maggior numero delle partite, dopo lungo armeggiare, le Donne si cambiano, si cambiano più o meno tutti i pezzi e non ne restano sul campo di combattimento che uno o due con pochi pedoni per parte. Le smaglianti e complicate combinazioni di attacco contro il Re nemico, in questo caso non sono più possibili; il solo studio dei giuocatori tende ad assicurarsi la spinta all'ottava di uno dei

Digitized by Google

propri pedoni! A questo scopo convergono necessariamente la strategia e la tattica dei due avversari in questa ultima fase della partita.

Data la sua importanza, quindi, questa fase della partita non poteva non venir considerata dai teorici del giuoco; ed abbiamo infatti una *teoria del finale di partita*, come abbiamo una *teoria delle aperture*. La *teoria dei finali* consiste nell'analisi dettagliata di un determinato numero di posizioni dal complesso della quale restano fissate alcune massime fondamentali che il buon giuocatore deve conoscere e deve applicare praticamente quando ne sorga l'occasione.

Questa teoria non è soggetta a una continua investigazione, ad un continuo progresso, ed a continue variazioni, come quella delle aperture. Le conquiste di questa teoria divennero assiomi e tali rimangono, e rimarranno. Eppure questa teoria, vecchia come Lolli, Lewis e Walker, è poco conosciuta, pochissimo compresa, e niente studiata! Abbiamo visto ben sovente, dilettanti anche di qualche abilità, ignorarne affatto i principî elementari e rifuggire con orrore da qualunque studio intorno a posizioni di finale, mentre si appassionavano con calore intorno ad una variante di qualsiasi apertura brillante. E ciò è un male, lo abbiamo già detto ancora, è un male grave!

Il male può, deve anzi, essere combattuto, sebbene senza grande speranza di vincerlo. Generalmente si confida di non arrivare mai al finale, o almeno a quelle date posizioni di finale studiato dalla teoria, e perciò la maggior parte dei dilettanti ne ritiene lo studio come una cosa superflua, un perditempo. Le difficoltà di questo studio, che rare volte può avere praticamente il suo svolgimento sulla scacchiera, come avviene invece per le aperture, la sua aridità e qualchevolta la sua monotonia, contribuiscono poi nel massimo grado a respingere da esso anche quei pochi che avrebbero la buona volontà di dedicarvisi; e così possiamo spiegarci facilmente il grande numero di dilettanti affatto ignoranti ogni teoria di finali, sebbene buoni conoscitori delle varianti A, B, Z, ecc., della tale o tale altra apertura!

Digitized by Google

Ma, non possiamo mai abbastanza ripeterlo, lo studio dei finali è indispensabile per chi vuole progredire rapidamente. È indispensabile, è necessario, non tanto perchè spesso abbia ad avverarsi l'uno o l'altro dei casi contemplati da, una vasta teoria delle varie combinazioni che possono avere luogo nell'ultima fase della partita; quanto perchè questo studio è uno dei coefficenti principali di quella perfezione di stile cui deve aspirare un buon giuocatore, e di quella completa cognizione dell'indole dei varî pezzi riguardati nelle singole e varie combinazioni gli uni cogli altri, senza la quale il giuocatore per quanto esperto, può bene, più spesso che non crede, sbagliare la vera tattica, smarrirsi, pattare o perdere laddove dovrebbe vincere.

Noi non possiamo, in un libro come questo, trattare troppo diffusamente questa parte tanto importante del nostro giuoco. Lo abbiamo già fatto pubblicando un volume completo ed esclusivamente dedicato alla teoria dei finali; ed a quello rimandiamo chi può sentire la necessità di approfondire ed esaurire questi studi. Qui ci limiteremo allo studio elementare della teoria dei finali più indispensabili a conoscersi. Lo faremo però in modo esauriente, e certo non inferiore a quello in cui tale studio viene svolto nei trattati più comuni di ogni paese.

Era nostra intenzione, anche, chiudere il trattato del finale con un capitolo largamente dedicato ai problemi, — ma abbiamo dovuto dimettere tale idea nella considerazione che l'argomento del *problema* di scacchi è oggi di tale importanza che anche volendo limitarlo alle più elementari nozioni, ci avrebbe portato assai lungi. Del resto il *problema* appartiene all'arte, — non alla scienza degli scacchi! Due campi ben distinti! Questo libro è dedicato a chi vuol apprendere a giuocare bene. Per coloro che vogliono apprendere a comporre dei problemi o a scioglierli facilmente — ci sono appositi trattati e di genere ben diverso. Non potremo però dispensarci dall'accennare e far rilevare, sia pure brevissimamente, la linea e il momento in cui il *finale* cessa di essere tale per dar luogo al *problema*.

Digitized by Google

Capitolo I.

Finali di esito forzato.

I finali si dividono in due classi, quelli di esito forzato e quelli di esito regolare.

I finali di esito forzato, per essere pochi e determinati, vengono tutti contemplati dalla teoria. Hanno un esito certo, e matematicamente *forzato*, il quale non è possibile cambiare senza un errore voluto. Tale è il finale di Re e Donna; Re e Torre; Re e due Alfieri; Re, Alfiere e Cavallo, contro il Re solo, dove il giuoco è forzatamente vinto senza eccezione possibile.

I finali di esito regolare sono quelli invece dove l'esito è definito *regolarmente* dalla teoria, ma può talvolta variare per una particolare ed eccezionale posizione dei pezzi. Per quanto riguarda questi finali la teoria non può contemplare che la regola fissata, ed occuparsi più limitatamente delle eccezioni. Per esempio, la teoria ha stabilito due regole generali; l'una suona così: in qualunque finale senza pedoni, un solo pezzo minore di più non è sufficiente per vincere. L'altra molto analoga è questa: un solo ed unico pedone di più da una parte non è sufficiente per vincere. La teoria in ogni singola applicazione di queste regole può darne la dimostrazione generale. Ma quante non possono essere le eccezioni! La teoria deve occuparsi anche di queste, e necessariamente in una maniera limitata perchè le posizioni eccezionali possono salire a un numero assai elevato.

In questo primo Capitolo esamineremo i finali di esito forzato che sono tutti quelli in cui da una parte si trova il Re solo e dall'altra Re e Pezzi senza Pedoni. In qualunque altra combinazione di pezzi, anche quando si tratta di Re e Pedone, o Pedoni contro Re solo, il finale è di un esito regolare, cioè la regola generale può in qualche caso subire delle eccezioni, e questo vedremo nei Capitoli successivi.

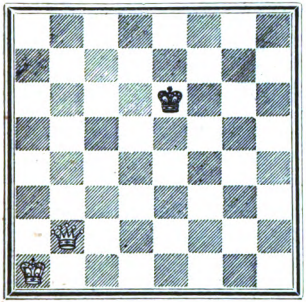
Digitized by Google

§ 1.

Re e Donna contro Re solo.

Lo scaccomatto di Donna sola è il più breve ed il più semplice. A questo ci arrivano anche i principianti con relativa facilità.

Posizione N. 1.



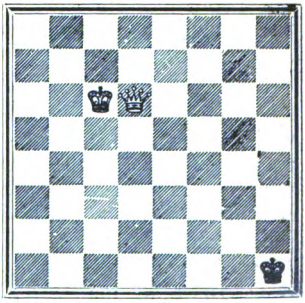
Matto in 10 tratti.

Per dare il matto in questa posizione, che è la più favorevole pel Re Nero, bisogna cacciarlo nell'ultima fila e avvicinarvisi col proprio; ciò che si può ottenere al massimo in dieci tratti; così: 1. Dd4 (chiudendo il Re nero nel quadrato più ristretto possibile) Rf5; 2. Rb2, Re6; 3. Rc3, Rf5; 4. Dd6 (cambiando il quadrato di movimento del Re avversario affinchè il Re Bianco possa al più presto porglisi in opposizione) Re4; 5. Rd2, Rf5 (oppure Rf3; 6. Dd4, Rg3; 7. Re2, ecc.) 6. Re3, Rg5!; 7. Re4, Rg5; 8. Dg6+, Rh3; 9. Rf3, Rh4; 10, Dh6. Matto.

Si noti in tutta questa soluzione la economia di scacchi al Re, ai quali sogliono così facilmente abbandonarsi i principianti, e che non servono che a ritardare lo scaccomatto! Lo scacco al Re non deve darsi che quando lo si obbliga a dare un passo indietro ed abbandonare una fila in condizione che il Re Bianco vi si possa mettere subito in opposizione.

Per famigliarizzare il principiante coi movimenti della Donna, necessari a ridurre il Re in una fila laterale, anzi in un angolo della scacchiera, gioverà lo studio di questo esempio di Kling:

N. 2.



Matto in 24 tratti muovendo solo la Donna.

Digitized by Google

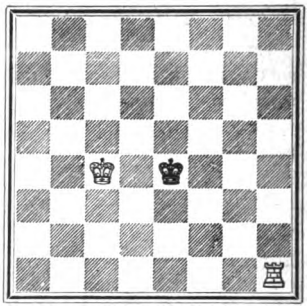
Trovandosi il Re Bianco in una posizione eccezionale (egualmente, se fosse in c3, oppure in f6) qui è possibile dare il matto forzatamente senza che il Re venga mai mosso. Infatti 1. Dh6 †, Rg2!; 2. Dh4, Rg1; 3. Dh3, Rf2; 4. Dg4, Rf1; 5. Dg3, Re2; 6. Df4, Re1; 7. Df3, Rd2; 8. De4, Rd1; 9. De3, Rc2; 10. Dd4, Rc1; 11. Dd3, Rb2; 12. Dc4, Ra1! (ora segue una manovra un po' più difficile per sloggiare il Re Nero dal cantone); 13. Dd4 †!, Ra2!; 14. Db4, Ra1; 15. Dd2, Rb1; 16. Dc3, Ra2; 17. Dc1, Rb3; 18. Dd2, Ra3; 19. Dc2, Rb4; 20. Dd3, Ra4; 21. Db5 †, Ra3; 22. Db1, Ra4; 23. Db2, poi Matto.

§ 2.

Re e Torre contro Re solo.

Lo scaccomatto di Torre sola è un po' meno facile di quello di Donna, ma è sempre accessibile all'intelligenza di un principiante senza soverchia difficoltà. In qualunque posizione dei pezzi, per quanto favorevole al Re nero, vi si arriva al più in 17 tratti.

N. 3.



In questo esempio il matto si dà al più in 11 tratti. È evidente subito che per potere dare questo matto, bisogna cacciare il Re Nero in una delle quattro file laterali dello scacchiere. La Torre per questo deve essere coadiuvata necessariamente dal Re, anzi è il Re che ha la parte più importante in tale manovra. Nell'esempio suesposto il Re Bianco è già in opposizione all'avversario. Se non vi fosse, dovrebbe subito procedere a mettervisi. Gli scacchi colla Torre non devono darsi che quando si tratti di fare perdere al Re Nero una linea, e obbligarlo a retrocedere di un passo, permettendo in pari tempo al Re Bianco di avanzare di fronte all'avversario.

Digitized by Google

Ciò premesso, vediamone l'applicazione pratica nella soluzione: 1. Te1 †, Rf4 (se Rf5 segue 2. Rd4, Rf6; 3. Rd5, Rf5; 4. Tf1 † ecc.; e se 1...., Rf3 segue 2. Rd4, Rf4; 3. Tf1 †, Rg4; 4. Re5, Rg3; 5. Re4, Rg2; 6. Tf3, Rg1; 7. Rf4, ecc.) 2. Rd5, Rf3; 3. Rd4, Rf2; 4. Te3, Rg2; 5. Re4, Rf2; 6. Rf4, Rg2; 7. Te2 †, Rf1; 8. Rf3, Rg1; 9. Te1 †, Rh2; 10. Td1 (tempo di aspetto per costringere il Re alla casa fatale) Rh3; 11. Th1. Matto.

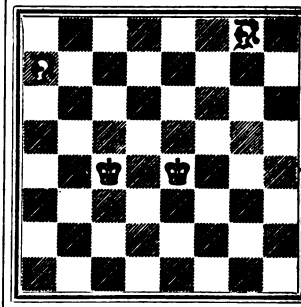
Da questa soluzione il principiante deve comprendere la importanza di regolare esattamente i movimenti del Re, e quindi la necessità di conoscere bene la teoria della *opposizione*, alla quale dedichiamo una parte del Capitolo successivo.

§ 3.

Due Alfieri contro Re solo.

Non è uno scaccomatto troppo difficile neppur questo. Per riuscirvi è necessario ridurre forzatamente il Re Nero in uno dei quattro angoli dello scacchiere. A ciò si riesce in qualsiasi posizione al più in 18 tratti.

N. 4.



Il Bianco dà matto qui al più in 13 tratti così: 1. Ad4, Rf4; 2. Ad5, Rf5; 3. Rd3, Rf4; 4. Ae6, Rf3; 5. Ae5, Rf2; 6. Ag4, Rg2; 7. Re3, Rf1; 8. Ac3, Rg1; 9. Rf3, Rh1; 10. Rg3, Rg1; 11. Ah3, Rh1; 12. Ag2 †, Rg1; 13. Ad4. Matto.

§ 4.

Cavallo ed Alfiere contro Re solo.

Il finale di Cavallo ed Alfiere contro il Re solo è assai difficile non solo pei principianti, ma ancora per qualche giuocatore più che mediocre. Anzitutto è necessario stabilire ed avere presente che il matto non è possibile che in quell'angolo dello scacchiere del colore eguale dell'Alfiere.

Digitized by Google

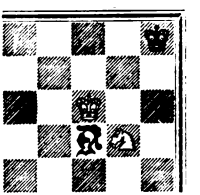
Perciò s'incontrano due difficoltà:

La prima di ridurre il Re avversario ad una delle quattro file laterali. L'altra di obbligare il Re a portarsi all'angolo dello scacchiere del colore dell'Alfiere. E sono difficoltà non di piccola importanza, perchè le manovre dei due pezzi convergenti ad ottenere questi due scopi, non sono troppo evidenti, e in ogni caso questi scopi non si raggiungono che dopo molti tratti, uno solo dei quali basta che sia sbagliato perchè si possa perdere in un punto tutto l'effetto di una intera manovra. Siccome lo scaccomatto deve darsi entro cinquanta mosse, si capirà facilmente che lo sbaglio di una manovra portando la perdita di molte mosse, può avvenire benissimo che lo scaccomatto non sia dato entro il numero legale dei 50 tratti, e il giuoco sarà patto invece di guadagnato!

Perciò il principiante deve studiare attentamente questo finale e rendersene assolutamente padrone, non tanto perchè possa spesso avvenire in partita di restare con Alfiere e Cavallo contro il Re solo, ma perchè lo studio delle manovre necessarie per vincere addomesticherà sensibilmente il principiante nel difficile movimento del Cavallo e nella sua speciale attività per conseguire determinati obbiettivi.

Giova prima di tutto studiare come si possa forzare il Re a portarsi da uno all'altro angolo dello scacchiere.

N. 5.



Matto in 18 tratti.

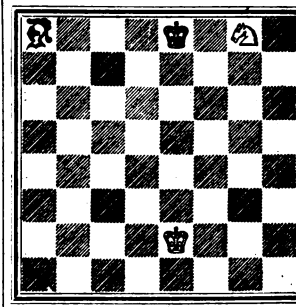
A questa posizione sarà sempre possibile ridurre il Re avversario. Ma non è in questo cantone che sarà possibile dare il matto; perchè l'Alfiere è bianco e nera la casella dell'angolo.

È adunque all'altro angolo dello scacchiere che bisogna condurre il Re nero e vi si riesce al più in 18 tratti così: 1. Cf7†, Rg8; 2. Ad3 (o altra; è una perdita di tempo necessaria per togliere al Re Nero la casa che ora occupa)

Digitized by Google

Rf8; 3. Ah7, Re8; 4. Ce5, Rd8 (se invece Rf8 allora segue 5. Cd7† ripetendo la manovra di prima, Re8; 6. Re6, Rd8; 7. Rd6, Re8; 8. Ag6†, Rd8; 9. Cc5, Rc8; 10. Ah5, Rd8; 11. Cb7†, Rc8; 12. Rc6 e matto in altri sei tratti al più); 5. Re6!, Rc7 (con questo tratto, apparentemente il Re Nero scappa all'altro lato dello scacchiere, ma è una illusione); 6. Cd7!, Rc6; 7. Ad3 (col tratto precedente di Cavallo che guarda due case nere importanti, e con quello di Alfiere che guarda le case bianche, tutte le uscite del Re Nero sono chiuse da un muro impenetrabile, e questo sarà obbligato di retrocedere. Il principiante farà bene di ritenere questa manovra ripresentandola e studiandola in posizioni diverse perchè potrà giovargli in casi analoghi per condurre il Re avversario dal mezzo dello scacchiere alle file laterali) Rc7; 8. Ae4, Rd8 (se Rc8 segue 9. Rd6, Rd8; 10. Ag6, Rc8; 11. Cc7, ecc.); 9. Rd6, Rc8; 10. Af3 (solita perdita di tempo) Rd8; 11. Ah5, Rc8; 12. Cc5, Rb8; 13. Ag4, Ra7; 14. Rc7, Ra8; 15. Rb6, Rb8; 16. Ca6†, Ra8; 17. Af3. Matto.

N. 6.



Matto in 42 tratti.

Con questa posizione di Minkwitz ora studieremo come dal mezzo dello scacchiere si possa forzare il Re avversario ad una delle file laterali.

1. Re3, Rd7 (A); 2. Rd4, Re6; 3. Ae4, Rf7; 4. Ch6†, Rf6; 5. Cf5, Re6; 6. Ad3, Rf6; 7. Re4, Re6; 8. Ac4†, Rf6; 9. Rf4, Rg6; 10. Re5, Rg5; 11. Ce7, Rg4; 12. Ae2†, Rg5 (se invece Rg3 allora segue 13. Re4, Rf2; 14. Rd3, Re1!; 15. Cf5, Rf2; 16. Ag4, Rf1; 17. Re3, Re1; 18. Ch4, Rf1; 19. Ae2†, Rg1; 20. Rf3, Rh2; 21. Cg2, Rh3; 22. Ac4, ecc.); 13. Ad1 (tratto necessario per guadagnare il solito tempo) Rh6!; 14. Rf6, Rh7; 15. Cg6, Rg8; 16. Ab3†, Rh7; 17. Ac4, Rh6; 18. Ag8,

Digitized by Google

e il Bianco vince regolandosi come nella posizione N. 5.

(*A*).

1...., Rf7; 2. Ch6 †, Rg6; 3. Cg4, Rg5; 4. Rf3, Rf5; 5. Ad5, Rg5; 6. Ae6, Rg6; 7. Rf4, Rg7; 8. Rg5, Rf8; 9. Rf6, Re8; 10. Ce3, Rd8; 11. Cd5, Re8; 12. Af5, Rd8 (se Rf8 allora segue 13. Cc7, Rg8; 14. Ce6, Rh8; 15. Cd8, Rg8; 16. Cf7, ed il Cavallo ha raggiunta la sua posizione teorica); 13. Re5, Re8; 14. Re6, Rf8; 15. Cf6, Rg7; 16. Cg4, Rf8; 17. Ag6, Rg7; 18. Rf5, Rf8; 19. Rf6, Rg8; 20. Ce5, Rf8; 21. Cf7, Re8; 22. Af5, Rf8; 23. Ah7, e vince regolandosi come nella posizione N. 5.

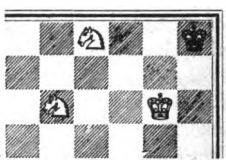
§ 5.

Due Cavalli contro Re.

Quando non vi sono pedoni nè da una parte nè dall'altra, due Cavalli non possono dare scaccomatto al Re avversario in nessun caso a meno di un grossolano errore nel movimento del Re. Possono però ridurre il Re ad un angolo dello scacchiere, e per questo può bastare talvolta anche un solo Cavallo accompagnato dal suo Re, e metterlo in posizione di stallo.

Però se il Re è accompagnato da qualche suo pedone, havvi la possibilità che i due Cavalli avversari diano il matto. Anzi regolarmente Re e due Cavalli vincono sempre contro Re e un pedone non spinto oltre la sua quinta casa.

N. 7.



In questa posizione, a qualunque sia il tratto, il giuoco è patto. Ciò non ha bisogno di dimostrazione; ma se si aggiunge un pedone nero in qualunque casella non oltre la quinta fila del Nero, per esempio in a5, allora il Bianco vince tanto col tratto quanto senza.

Col tratto dà matto evidentemente in due tratti dopo 1. Cf6 che mette in stallo il Re Nero.

Senza il tratto vince così: 1...., Rg8; 2. Cc7, Rf8 (se 2...., a4, segue 3. Ce6, a3; 4. Ce4, a2; 5. Cf6 †, Rh8; 6.

Digitized by Google

Cg5, a1D; 7. Cf7. Matto); 3. Rf6, Rg8; 4. Ce6, Rh7; 5. Cf5, a4; 6. Rf7, a3; 7. Cg5+, Rh8; 8. Ce7, a2; 9. Cg6. Matto.

Rimandiamo lo studioso all'ultimo Capitolo di questa Parte dove parliamo del finale del Cavallo contro pedoni soli, per qualche altro e più dettagliato esempio sulla maniera di vincere in questo difficile finale.

Capitolo II.

Re e Pedoni.

I finali di soli pedoni sono tra i più difficili, tanto per le manovre necessarie per riescire ad un determinato obbiettivo, quanto, e molto più, per la profondità delle combinazioni che si nascondono nelle posizioni più semplici. Queste combinazioni assai spesso rimangono occulte anche agli occhi più addestrati ed ai giuocatori più provetti; e noi assistiamo quotidianamente a partite giuocate tra i primi maestri, ed a finali-studî elaborati dai migliori compositori i cui risultati sono contrarî a quello che avrebbero dovuto essere se si fosse giuocato bene, o se la soluzione dello studio-finale fosse stata meglio analizzata.

In tutti i finali, e specialmente nei finali dove non vi sono che soli pedoni sullo scacchiere, il Re è il pezzo più attivo, ed è della massima importanza, anzi affatto indispensabile conoscere bene ed avere familiare la teoria della *opposizione*. In questo Capitolo quindi prima di ogni altra cosa tratteremo di questa; poi passeremo a studiare i finali più comuni di Re e pedone.

§ 1.

L'Opposizione.

Il principiante non si scoraggi se nei primordî non arriverà bene ad afferrare l'indole, il concetto di questa parola, e specialmente se non saprà sempre trarne la più giusta applicazione pratica.

Digitized by Google

Ritorni più volte a questo Capitolo e in non troppo lungo tempo supererà ogni difficoltà.

Cosa s'intende per *opposizione?*

L'*opposizione*, l'abbiamo definita nella Parte Prima, Capitolo II, ma qui dobbiamo darne una più chiara spiegazione. Quando i due Re stanno di fronte l'uno dell'altro in caselle di colore eguale, si dice che sono in opposizione. Generalmente deve stare una sola casella di distanza tra l'uno e l'altro Re, ma si dice che sono in opposizione anche quando le caselle che li separano, sono tre o cinque, sempre però stando i Re in case di colore eguale.

Le manovre più importanti nei finali, specialmente nei finali di pedoni, consistono nel *guadagnare* e nel *mantenere* l'opposizione. *Avere* l'opposizione è il massimo dei vantaggi!

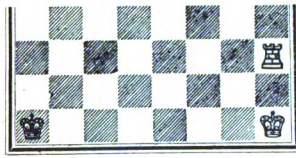
Ha l'opposizione quegli che sa giungere nella posizione dei due Re di fronte, spettando all'avversario di muovere. Il vantaggio di ciò apparisce subito evidente, perchè dovendo l'avversario muovere per il primo, quegli che ha l'opposizione ha la scelta o di giuocare il suo Re mettendolo ancora di fronte al Re avversario *mantenendo* l'opposizione, oppure di passare in avanti col suo Re nella linea superiore. Suppongasi per esempio il Re bianco nella casa *e4*, il Re nero nella casa *e6*, e tocchi a muovere al Re nero; ciò significa che il Bianco ha l'opposizione. Il Re nero non potrà che gettarsi dall'una o dall'altra banda, per ipotesi giuocare Rd6. Allora il Re bianco potrà a sua scelta o mantenere l'opposizione giuocando Rd4, oppure, se più gli torna il conto, potrà giuocare Rf5 passando avanti di una fila. Peggio poi se il Re Nero passasse in qualunque delle tre case della settima fila; il Re Bianco gli si mette di fronte mantenendo l'opposizione e avanzando in pari tempo.

Guadagnare l'opposizione è una questione più difficile, trattandosi o di togliere un vantaggio a chi ne è in possesso, e a questo non giunge che chi è di forze superiori, e non sempre è possibile; o di una vera lotta il cui obbiettivo è appunto tanto dall'una che dall'altra parte la conquista di questo vantaggio.

Digitized by Google

Quanto abbiamo esposto sarà più chiaro con qualche esempio pratico.

N. 1.



Matto in 11 tratti muovendo la Torre una sola volta.

Questa classica posizione ci viene da un manoscritto del XIV secolo. È una battaglia di Re. La Torre non vi ha azione perchè non può essere mossa che una sola volta, cioè quando darà il matto; ed è quindi tutto uno svolgimento della teoria dell'opposizione, che deve essere applicata colla più rigorosa perfezione.

SOLUZIONE.

1. Rh1 — g1.

Il Bianco conquista subito l'opposizione; Re di fronte al Re avversario in casella dello stesso colore con cinque caselle intermedie!

1. . . . , Ra1 — a2!

Con qualunque altro tratto il matto viene più presto. Il Re bianco si mette di fronte al Re avversario con tre case intermedie.

2. Rg1 — g2!

Unico modo di giuocare per mantenere l'opposizione. Se il Re bianco giuoca altrimenti, il Nero conquista alla sua volta l'opposizione, e giuocando bene non può più perderla, venendone di conseguenza che il Bianco non più potrà vincere nella condizione stabilita, cioè dare il matto muovendo la Torre una sola volta.

2. . . . , Ra2 — a1

Anche qui il Nero giuoca il suo tratto migliore; se giuocasse altrimenti il Bianco mantiene l'opposizione con tre case intermedie.

3. Rg2 — f3.

Ancora l'unico modo di giuocare per mantenere l'opposizione. La necessità di questo tratto non sarà forse compresa subito dal principiante, ma con un po' di buona volontà ci deve arrivare.

3. . . . , Ra1 — b2

Sempre giuocando il tratto migliore, il tratto che ritarda di più il matto! Se invece 3...., Ra2 segue 4. Re2, e se 3 ..., Rb1 segue 4. Re3 come avviene al tratto quinto.

4. Rf3 — f2 Rb2 — b1
5. Rf2 — e3 Rb1 — c2
6. Re3 — e2.

Ecco giunto il Re bianco di fronte all'avversario con una sola casella di distanza, e mantenendo l'opposizione. Tocca al Re nero a muovere, e deve ritirarsi!

6. . . . , Rb2 — c1
7. Re2 — d3 Rc1 — b2
8. Rd3 — d2 Rb2 — b1
9. Rd2 — c3 Rb1 — a2

Digitized by Google

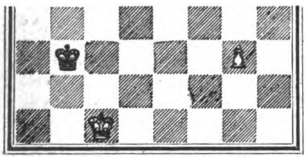
Se invece 9...., Ral segue 10. Rb3, poi Th1. Matto.

10. Rc3 — c2 Ra2 — a1
11. Th3 — a3. Matto.

Questo esempio offre una illustrazione abbastanza efficace della teoria dell'opposizione in quanto riguarda la necessità di *mantenerla*.

Ora vediamo il modo di *guadagnarla*, quando l'opposizione non sia ancora nel possesso ben definito nè dell'una nè dell'altra parte, oppure quando sia già in possesso della parte avversaria e si tratti di togliergli questo possesso. Vedansi queste posizioni:

N. 2.



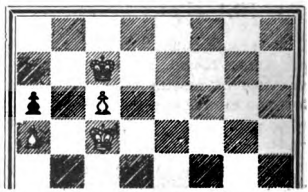
Qui non è pel momento il caso di tenere conto dell'opposizione. Qui abbiamo un pedone libero che minaccia di spingersi all'ottava. Se il tratto è al Nero il pedone è perduto senza salvezza. Se il tratto è al Bianco il giuoco è vinto, ma egli deve giuocare bene. Se per esempio ci tenesse all'opposizione e giuocasse 1. Rb1, perderebbe un tempo prezioso, e il pedone andrebbe perduto. Parimenti se spingesse il pedone con 1. g4 il Nero risponde 1...., Rc4 e guadagna il pedone. Per vincere deve giuocare così:

1. Rc1 — d2 Rb3 — c4
2. Rd2 — e3 Rc4 — d5
3. Re3 — f4 Rd5 — e6
4. Rf4 — g5 Re6 — f7
5. Rg5 — h6 Rf7 — g8
6. g3 — g4 Rg8 — h8
7. g4 — g5 Rh8 — g8
8. Rh6 — g6.

Ecco conquistata l'opposizione, e il giuoco è vinto dopo 8...., Rh8; 9. Rf7, Rh7; 9. g6†, ecc.

Vedasi per più larga dimostrazione nel § 2 l'esempio N. 7 di Lolli.

N. 3.



Il Bianco muove e vince.

In questa posizione (di Kling e Horwitz) il tratto spetta al

Digitized by Google

Bianco. Questo è uno svantaggio; perchè, in altra parola, vuol dire che il Nero ha l'opposizione.

Il Bianco è superiore di forze e dovrebbe vincere. Potrebbe vincere adottando due piani di giuoco differenti: o spingendo a Donna il libero PAD, o giovandosi della debolezza del PTD nero, conquistarlo e render libero anche l'altro suo pedone. Ma pel conseguimento di uno o dell'altro piano, è necessario nella attuale posizione che il tratto sia al Nero, perchè diversamente ad ogni tentativo del Bianco, il Nero potrà sempre mantenere l'opposizione ed impedirgli la riuscita delle due linee di giuoco. Per esempio 1. Rd5, Rc8!; 2. Rd6, Rd8, prendendo nuovamente l'opposizione, e rendendo impossibile la vittoria del Bianco.

Essendo invece il tratto al Nero, cioè avendo il Bianco l'opposizione, il giuoco è vinto, perchè dovendo il Re nero ritirarsi rende possibile il tratto Rc5 — b6 col quale il pedone nero va perduto, e con esso il giuoco.

Di conseguenza la sola maniera di vincere pel Bianco è di *perdere il tratto*, cioè di venire alla stessa posizione attuale, essendo invece il tratto al Nero, cioè *conquistare l'opposizione*.

Questo è possibile così:

1. Rc5 — d5 Rc7 — c8

Questo è il tratto migliore del Nero perchè conserva la facoltà di mantenere l'opposizione. Ma il Bianco con abile manovra ora *perde il tratto*, facendo fare al suo Re tre movimenti, mentre il Re nero non può farne che due; e acquista così la voluta posizione di vittoria.

2. Rd5 — c4 Rc8 — d8!
3. Rc4 — d4 Rd8 — c8

È evidente che il Nero non può giuocare diversamente. Egli non può *perdere un tratto* come fece il Bianco colla sua ultima mossa, e deve di forza invece perdere l'opposizione.

4. Rd4 — d5 Rc8 — d8

Se invece giuoca 4...., Rc7, segue 5. Rc5 e lo scopo del Bianco è subito raggiunto: l'opposizione è guadagnata in ogni caso.

5. Rd5 — d6 Rd8 — c8
6. c6 — c7 Rc8 — b7
7. Rd6 — d7, e vince.

§ 2.

Re solo e Pedoni.

Il finale di Re contro Re e un solo pedone, è più semplice di quanto fanno supporre alcuni teorici, e può

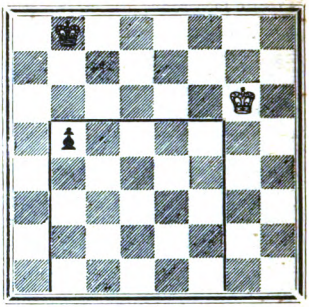
Digitized by Google

facilmente venire compreso in tutti i suoi misteri collo studio di poche posizioni anche da un principiante, che abbia bene compresa la teoria dell'opposizione.

Naturalmente il Re deve sempre cercare di collocarsi di fronte al pedone avversario per arrestarne i movimenti. Talvolta però si avverano combinazioni in cui resta un solo pedone alquanto lontano dal Re avversario. Per giudicare a colpo d'occhio se il Re avversario può o non può arrestare il pedone prima che giunga all'ottava, il principiante può usare questo sistema. Egli si figuri sulla scacchiera un quadrato perfetto di cui uno degli angoli sia formato dalla casa dove sta il pedone, ed un altro angolo dalla ottava casa nella linea del pedone. Se il Re avversario è dentro a questo quadrato, oppure vi può entrare col tratto, il pedone potrà venire arrestato; se invece il Re avversario è fuori del quadrato e non vi potrà entrare col tratto, il pedone non potrà venire arrestato, e quindi tranquillamente giungerà all'ottava.

In questa posizione (N. 4),

N. 4.



per esempio, se il tratto è al Bianco egli giuoca 1. Rg6 — f5 ed entra nel quadrato; potrà quindi arrestare il pedone. Se invece il tratto è al Nero, egli spinge il pedone, e questo non potrà più venire arrestato perchè il Re bianco non potrà mai entrare nel nuovo quadrato che verrà formando la nuova posizione del pedone, ad ogni sua spinta in avanti.

Prima di passare allo studio di quelle poche posizioni necessarie alla piena conoscenza della teoria di questo finale sarà opportuno fissare alcune regole, nelle quali si racchiude tutta questa teoria.

1) Il pedone di Torre non può mai vincere quando il Re avversario vi sta davanti nella stessa sua fila; abbia o no l'opposizione.

Digitized by Google

2) Quando il Re può portarsi alla sesta casa, davanti, e nella stessa fila del proprio pedone (che non sia di Torre) il giuoco sarà sempre vinto, abbia il Re, o non abbia l'opposizione.

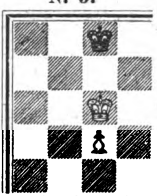
3) In qualunque altro caso non è possibile la vittoria che quando concorrono queste due circostanze; la prima, che il Re sia davanti al proprio pedone, la seconda, che abbia l'opposizione. Diversamente il giuoco è patto forzatamente.

In queste tre regole consiste tutta la teoria del finale di Re e pedone contro Re solo; e per corollario vi resta abbracciata anche la teoria di Re e più pedoni contro Re solo.

Dimostriamo la prima regola. Il pedone di Torre non può mai vincere quando il Re avversario possa occupare l'angolo dove il pedone diventerebbe Donna; e questo è tanto vero che se anche il pedone fosse raddoppiato e vi fosse pure un Alfiere ma di colore diverso dall'angolo, il PT non potrà in alcun caso spingersi all'ottava, perchè il Re solo non può essere mai forzato ad abbandonare l'angolo, e tutto al più si potrà metterlo in *stallo*.

Per l'applicazione pratica di questa prima regola vedasi la posizione N. 33 a pag. 407 della Parte Quarta.

N. 5.



La seconda regola è meno evidente, ma non difficile ad essere compresa. In questa posizione (N. 5) il giuoco è vinto in ogni caso dal Bianco, abbia o non abbia l'opposizione. Infatti se muove il Nero questi deve giuocare il suo Re a destra o a sinistra e lasciare quindi passare il Re bianco dalla parte opposta, proteggendo così la marcia del pedone sino all'ottava casa.

Se invece il Nero ha l'opposizione, cioè spetta al Bianco di muovere, il Bianco vince egualmente così: 1. Rd6, Rd8; 2. c6, Rc8; 3. c7, Rb7; 4. Rd7, e vince.

Si noti in questa soluzione il tratto terzo del Bianco, dove il PA si avanza senza dare scacco; e si abbia bene presente questa circostanza perchè qualunque volta il pedone contro il Re solo si avanza alla settima dando scacco, non è più possibile di

Digitized by Google

vincere. Il Re vi si mette dinnanzi e ne segue forzatamente o lo stallo o la perdita del pedone.

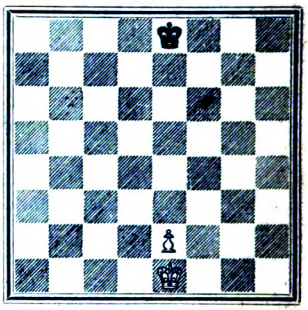
La terza regola è alquanto più difficile ed ha bisogno di una più dettagliata dimostrazione.

N. 6.

In questa posizione (N. 6), per esempio, il pedone non potrà vincere che nel caso il tratto sia al Bianco; perchè questi giuoca subito 1. Rc6, e vince come nella posizione N. 5. Se il tratto invece è al Nero, questo giuoca subito 1...., Rc7, conquista l'opposizione e patta forzatamente col seguito 2. Rd5, Rd7; 3. Rd4 (se 3. c5 allora segue 3...., Rc7; 4. Rc6, Rc8! e patta) Rd6; 4. Rc3, Rc5; 5. Rb3, Rc6; 6. Rb4, Rb6; 7. c5†, Rc6; 8. Rc4, Rc7; 9. Rb5, Rb7; 10. c6†, Rc7; 11. Rc5, Rc8! (se invece giuoca altrimenti perderebbe, perchè il pedone arriverebbe alla settima casa senza dare scacco); 12. Rb6, Rb8; 13. c7†, Rc8; 14. Rc6. Stallo!

Lo studio della seguente posizione di Lolli gioverà di più alla dimostrazione teorica di questa terza regola, e in pari tempo servirà a completare la teoria dell'opposizione più sotto esposta.

N. 7.



Il giuoco qui non può essere guadagnato dal Bianco, che nel solo caso abbia il tratto, perchè soltanto col tratto potrà raggiungere le condizioni volute dalla regola suaccennata per vincere, raggiungere cioè il mezzo dello scacchiere davanti al pedone, e conquistare l'opposizione.

SOLUZIONE.

1. Re1 — f2 Re8 — f8

Conquistando l'opposizione, almeno pel momento!

2. Rf2 — e3 Rf8 — e7
3. Re3 — e4 Re7 — e6
4. e2 — e3.

Digitized by Google

La conquista è di breve durata. Col semplice tratto di pedone, il Bianco guadagna il tempo opportuno per togliere l'opposizione all'avversario.

4. . . . , Re6 — d6
5. Re4 — f5 Rd6 — e7
6. Rf5 — e5 Re7 — f7
7. Re5 — d6 Rf7 — f6
8. e3 — e4 Rf6 — f7
9. e4 — e5 Rf7 — e8

Se invece 9...., Rf8 segue 10. e6, Re8; 11. e7 e vince.

10. Rd6 — e6 Re8 — f8
11. Re6 — d7 e vince.

Sia invece il tratto al Nero: il giuoco è patto forzatamente perchè il Re bianco potrà bensì collocarsi davanti al pedone, ma perderà l'opposizione, oppure potrà mantenere l'opposizione, ma restando dietro al pedone, nel qual caso non ha alcuna efficacia. Infatti:

1. . . . , Re8 — e7
2. Re1 — f2 (*A*) Re7 — f6
3. Rf2 — e3 Rf6 — e5
4. Re3 — d3.

Il Bianco non ha l'opportunità di spingere il pedone come nel caso di sopra per far perdere l'opposizione al Nero.

4. . . . , Re5 — d5
5. e2 — e4† Rd5 — e5
6. Rd3 — e3 Re5 — e6
7. Re3 — f4 Re6 — f6
8. e4 — e5† Rf6 — e6
9. Rf4 — e4 Re6 — e7
e patta.

(*A*).

2. e2 — e3 Re7 — e6
3. Re1 — e2 Re6 — e5
4. Re2 — d3 Re5 — d5
e patta.

Quando invece il Re solo si trova in lotta non contro un solo pedone, ma contro due o più, il giuoco sarà sempre perduto per lui, eccettuato il caso, come abbiamo detto, che siano entrambi raddoppiati in fila di Torre, oppure quando i due pedoni sieno doppiati e si trovino l'uno alla quinta, l'altro alla sesta casa della stessa fila, essendo l'opposizione all'avversario.

N. 8.

In questa posizione (N. 8) se il tratto è al Bianco, il Nero non potrà più vincere, giuochi come vuole.

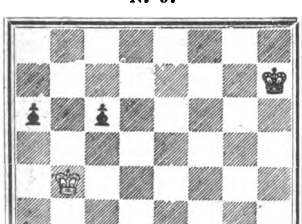
Se però il pedone *b4* fosse invece nella casa *b5*, allora il Nero potrebbe vincere anche senza il tratto; perchè colla spinta b5 — b4 guadagnerebbe l'opposizione. Trovandosi i pedoni in qualunque altra fila che nella fila di Cavallo, la ma-

Digitized by Google

novra per vincere, è semplice e naturale, ma nella fila di Cavallo è necessaria una manovra speciale, non troppo evidente ad un principiante. Così: 1. Rc1, b2†; 2. Rb1, b4; 3. Ra2, b1D†! (in qualunque altro caso sarebbe sufficiente giuocare il Re alla settima fila, qui ciò non è possibile per lo stallo che ne seguirebbe); 4. R × b1, Rb3; 5. Ra1, Rc2 e vince.

Contro due pedoni che non sieno doppiati, il Re solo non può pattare in nessun caso, a meno che essi non sieno indifesi e di facile presa. Generalmente avviene che due pedoni (anche distanti dal proprio Re) si difendono benissimo da soli perchè il Re avversario non può predare l'uno dei due, senza che l'altro sfugga dal quadrato dove potrebbe venire arrestato, e marci così all'ottava.

N. 9.



Vedasi per esempio questa posizione (N. 9). Il Nero anche senza il tratto vince così: 1. Rc5, a5; 2. Rc4, Rg7! (sarebbe cattivo 2...., a4, perchè il Bianco risponde 3. Rb4 e preda ambedue i pedoni); 3. Rb3, c5 (necessario per salvare il pedone di Torre); 4. Ra4, c4; 5. Ra3, Rf6; 6. Rb2 (se invece Ra4, il Nero continua coll'avvicinamento del Re) a4; 7. Rc3, a3; 8. Rc2, Re5; 9. Rc3, Re4; 10. Rc2, Re3; 11. Rc3, a2; 12. Rb2, Rd2, e vince.

La marcia dei pedoni a salto di Cavallo è interessante ed istruttiva. Il principiante farà assai bene di tenere a mente questo finale.

§ 3.

Re e Pedone contro Re e Pedone.

Quando in un finale oltre ai due Re vi è anche un pedone per parte, il giuoco è regolarmente patto. Vi sono però, come sempre, delle eccezioni.

Prima eccezione: quando i due pedoni sono liberi, ma uno è più avanzato e può arrivare primo all'ottava casa, in condizione da impedire al pedone avversario di spingersi a Donna, oppure può predare

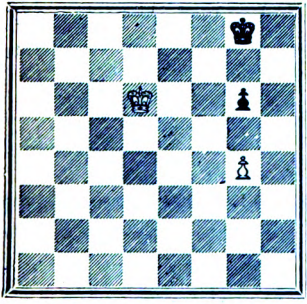
Digitized by Google

la Donna per particolare posizione di quella del Re avversario.

Seconda eccezione: quando uno dei due pedoni può essere preso, restando l'opposizione a chi tiene il pedone.

La prima eccezione non ha bisogno di essere dimostrata. Ad ogni modo vedasi la posizione N. 12 nel § seguente. La seconda eccezione esige invece qualche schiarimento più dettagliato.

N. 10.



Il Bianco muove e vince.

Se in questa posizione (N. 10) il Nero non avesse il pedone, il giuoco sarebbe patto, a chiunque spettasse muovere. Il pedone inceppa i suoi movimenti, e per potere pattare è necessario se ne sbarazzi sacrificandolo. Ciò può fare soltanto col tratto giuocando subito 1...., g6 — g5. Se invece il tratto è al Bianco, questi vince forzatamente così:

1. g4 — g5!

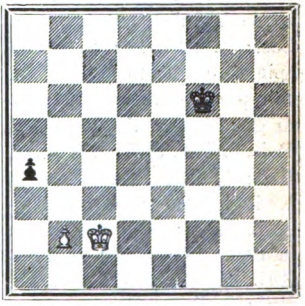
Unico tratto per vincere. Giuocando il Re, il Nero può spingere 1...., g5, e patta.

1.	. . . ,	Rg8 — f7
2.	Rd6 — d7	Rf7 — f8
3.	Rd7 — e6	Rf8 — g7
4.	Re6 — e7	Rg7 — g8
5.	Re7 — f6	Rg8 — h7
6.	Rf6 — f7	Rh7 — h8
7.	Rf7 × g6	

e il Bianco vince come abbiamo visto nella posizione N. 5. Ha guadagnato il pedone, e conservata l'opposizione!

Vedasi anche il seguente esempio assai interessante:

N. 11.



Il Bianco muove e vince.

Digitized by Google

Qui evidentemente il pedone nero è guadagnato facilmente, ma non così facilmente il Bianco guadagna il pedone conservando l'opposizione. Infatti il tratto naturale 1. Rc3 non conduce che al patto, dopo 1...., a3; 2. b4 (il pedone non si può prendere col PC, il quale diventerebbe un PT e non potrebbe più vincere; nè si può spingere il PC un solo passo, perchè ostruirebbe l'unica casa di avvicinamento del Re. Bisogna spingere il PC due passi, e ciò impedisce che il Re bianco predi il pedone nero conservando l'opposizione) Re5; 3. Rb3, Rd5; 4. R × a3, Rc6; 5. Ra4, Rb6, e il Nero ha guadagnato l'opposizione. Per vincere, cioè per guadagnare il pedone e conservare l'opposizione, bisogna seguire un'altra via. Così: 1. Rb1, a3; 2. b3 (la spinta di questo pedone un solo passo permette al Bianco di guadagnare l'opposizione) Re5; 3. Ra2, Rd5; 4. R × a3, Rc6; 5. Ra4! (se giuocasse Rb4, il Nero conquista l'opposizione con 5...., Rb6, e non la perde più) Rb6; 6. Rb4, Rc7; 7. Rb5, Rb7; 8. b4, Rc7; 9. Ra6, e vince.

4.

Re e Pedone contro Re e due Pedoni.

Il principio generale in un finale di Re e due pedoni contro Re e un solo pedone, è che il pedone di più deve vincere. Ma le manovre per vincere, nella maggior parte dei casi sono sempre difficili, e tante sono le eccezioni in cui il solo pedone riesce a pattare, che si può benissimo sostenere che regola ed eccezione si confondino insieme.

Vi sono parecchie combinazioni differenti nella posizione dei due pedoni di fronte al pedone avversario:

1.ª Possono essere separati e liberi ambidue.

2.ª Possono essere separati ed uno di essi libero.

3.ª Possono essere separati senza che alcuno di essi sia libero.

4.ª Possono essere uniti, legati al pedone avversario, ed uno di essi libero.

5.ª Possono essere uniti, legati al pedone avversario, senza che uno di essi sia libero.

6.ª Possono essere uniti di fronte al pedone avversario senza avvicinarlo.

7.ª Possono essere raddop-

Digitized by Google

piati nella stessa fila del pedone avversario.

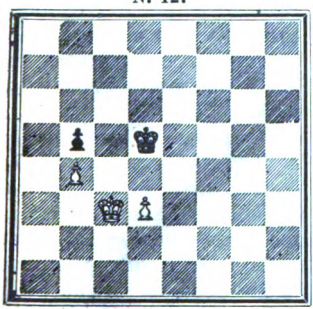
8.a Possono essere raddoppiati nella fila vicina del pedone avversario.

L'esame dettagliato di tutte queste combinazioni sarebbe assai interessante, ma non sta nell'indole di questo libro, e noi ci limiteremo a qualche esempio delle combinazioni principali.

Quando i pedoni sono liberi tutti, rientriamo nel principio generale che i pedoni più avanzati vincono, e in certi casi anche il pedone solo, se più avanzato, può vincere contro i due più arretrati.

Quando i due pedoni sono separati ed uno è libero, nel maggior numero dei casi vince il pedone di più. Vedasi la seguente posizione:

N. 12.



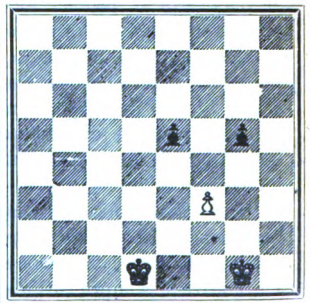
Il Bianco muove e vince.

1. Rc2, Re5; 2. Rd1 !, Rd5; 3. Re2, Rd4; 4. Rd2, Re5; 5. Re3, Rd5; 6. d4, Rc4; 7. Re4, R × b4; 8. d5, e adesso siamo entrati nel finale di pedone solo, dove il Bianco vince eccezionalmente per una delle combinazioni da noi accennate nel § precedente, così: 8...., Rc5; 9. Re5, b4; 10. d6, Rc6; 11. Re6, b3; 12. d7, b2; 13. d8D, b1D; 14. Dc8 +, e guadagna la Donna avversaria.

Quando invece i due pedoni separati non sono liberi nè l'uno nè l'altro, ciò che avviene quando si trovano separati da una sola fila nella quale si trova il pedone avversario, allora il giuoco è regolarmente patto.

Vedasi questa posizione (di Neustadtl):

N. 13.



Il Bianco muove e patto.

Digitized by Google

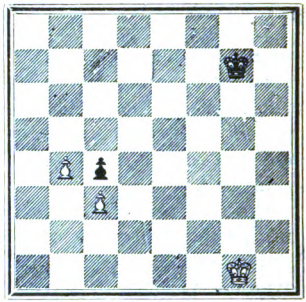
Il patto non si ottiene che conservando l'opposizione, e ciò non è sempre evidente. In questo caso il tratto più naturale e il più spontaneo 1. Rf1 è erroneo e costerebbe la partita. Il Nero allora vincerebbe così: 1...., Rd2; 2. Rf2, Rd3; 3. Rg3, Re3 (il Bianco ha perduta l'opposizione); 4. Rg2, Re2; 5. Rg3, Rf1; 6. Rh3, Rf2; 7. Rg4, Rg2; 8. R × g5, R × f3, e vince.

L'opposizione si mantiene, e quindi si forza il patto soltanto così: 1. Rh1!, Rd2; 2. Rh2, Rd3; 3. Rh3, Rd4; 4. Rg4, Re3; 5. Rg3 (mantenendo sempre l'opposizione); Re2; 6. Rg2, Rd1; 7. Rh1, e così avanti.

Spesso avviene invece che i due pedoni sono vicini e vi sta di fronte il pedone avversario unito ad essi in modo che uno di quelli sia libero, oppure in modo che non sia libero. L'esito del giuoco in tale combinazione di pedoni dipende dalla loro situazione in una fila piuttosto che in un'altra, e particolarmente dalla posizione del Re, e dalla opposizione. In ogni caso il modo di giuocare è sempre tutt'altro che facile.

Vedasi la seguente posizione di autore sconosciuto ed antico:

N. 14.



Il Nero muove e patta.

L'esito del giuoco qui dipende dal tratto. Se muove il Bianco, vince; ma se il tratto è al Nero non lo può più. Infatti: 1...., Rf6; 2. Rf2, Re6 (unico tratto per pattare; qualunque altro fa vincere il Bianco); 3. Re2, Rf6!; (ancora il tratto migliore, per conquistare l'opposizione, se ora il Bianco avanzasse il Re in terza fila. Se invece 3...., Rd6 segue 4. Rf3! e vince); 4. Rd2, Re6; 5. Rc2, Rd5; 6. Rb2, Rc6; 7. Ra2, Rb6!; 8. Ra3, Rb5, e così via, mantenendo sempre l'opposizione.

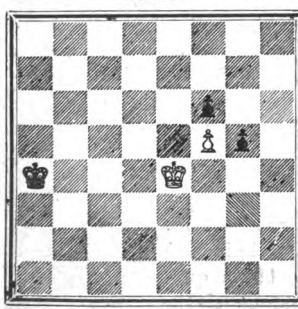
Del resto è tutta questione di posizione dei pedoni. Se i pedoni invece di essere in fila

Digitized by Google

di Cavallo e di Alfiere fossero in fila di Alfiere e di Donna, o ancora più a destra, il Bianco vince, di chiunque sia il tratto; il che lasciamo studiare a chi vuole apprendere.

Vedasi ancora la seguente posizione nella quale un buon giuocatore, un *maestro*, come si chiamano coloro che vengono tra i primi, perdette la partita, mentre il giuoco doveva essere patto:

N. 15.



Giuoco patto.

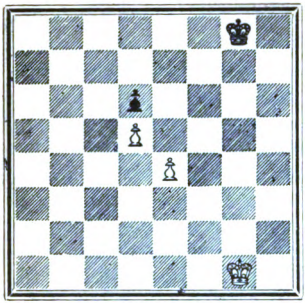
Il giuoco è patto, sia a chiunque il tratto, e ciò per due ragioni: la prima, che il Bianco tiene il PAR, e il PAR alla settima casa patta regolarmente (regolarmente, vuol dire che vi sono delle eccezioni) contro la Donna sola, come vedremo nel § 1 del Capitolo snccessivo; la seconda, che il Re solo patta contro Re e pedone quando ha l'opposizione, come abbiamo già veduto.

Quindi 1. Rd4, Rb4 (conquista l'opposizione, ma in questo caso non importa); 2. Rd5, Rb5 (se invece 2...., Rc3 il Bianco non giuoca Rc5, nè Re4, perchè perderebbe, ma bensì 3. Re6!, g4; 4. R × f6, g3; 5. Re7, g2; 6. f6, g1D; 7. f7 e patta, come vedremo); 3. Rd4, Rc6; 4. Rc4, Rb6 (se Rd6 allora 5. Rd4, Re7; 6. Re4, Rf7; 7. Rf3, Rg7; 8. Rg3, Rh6; 9. Rg4, ecc.); 5. Rd5, Rc7; 6. Rc5! (adesso non regge più la variante di sopra, e il Bianco pure col PAR alla settima perderebbe, essendo il Re Nero in posizione favorevole) g4; 7. Rd4, g3; 8. Re3, Rd6; 9. Rf3, Re5; 10. R × g3, R × f5; 11. Rf3, e patta.

Quando invece, dei due pedoni legati al pedone avversario nessuno è libero, la parte più debole ha proporzionalmente maggiori probabilità di pattare. La vittoria non è possibile che avendo o conquistando l'opposizione, oppure quando i pedoni sono alla sesta e quinta casa.

Digitized by Google

N. 16.



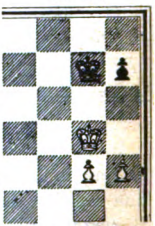
Il Bianco muove e vince.

In questa posizione, di G. Reichhelm, se il tratto è al Nero il giuoco è patto perchè questi giuoca subito 1...., Rg7 e conquista l'opposizione per non perderla più. Il Bianco vince se ha il tratto. Così: 1. Rg2, Rf8!; 2. Rf2!, Re8; 3. Rg3 (il principiante farà bene di rivedere la soluzione della Posizione N. 1 di questo Capitolo, e rilevare l'analogia delle due manovre per mantenere l'opposizione) Rf7; 4. Rf3, Re7 (se invece giuoca 4...., Rg7 allora segue 5. Re3, Rf7; 6. Rd3!, Rf6; 7. Rd4, Re7; 8. Rc4, Rd8; 9. Rb5, Rc7; 10. Ra6, Rc8; 11. Rb6, Rd7; 12. Rb7 e guadagna il pedone); 5. Rg4, Rf8 (se invece Rf6 segue 6. Rf4, Rg6; 7. e5, d × e; 8. R × e5, Rf7; 9. Rd6, ecc.), 6. Rf4, Re8; 7. Rg5, Rf7; 8. Rf5, Re7; 9. Rg6, Rd8; 10. Rf6, Rd7; 11. Rf7, e vince.

Quando invece i due pedoni uniti sono di fronte al pedone avversario ma più o meno lontani da esso, vincono assai facilmente (meno poche eccezioni) quando si trovano nel mezzo della scacchiera.

Più difficile la vittoria è quando i due pedoni uniti occupano le file di Cavallo e di Torre. Anzi, il Ponziani stabilì il principio che il PT, e così pure il PC, non mossi, pattano regolarmente contro i due pedoni uniti avversari di T e C. Il principio può stare, ma troppe sono le eccezioni, e la sua applicazione dipende esclusivamente dalle circostanze.

N. 17.



Giuoco patto.

Vedasi la posizione N. 17. Qui il giuoco è patto a qualunque sia la mossa. Se muove il Bianco non giova 1. h5, h6†, 2. Rf5, Rf7, ecc., ottenendo una posizione di patto forzato. Nè giova 1. Rf5, Rf7; 2. g5, Rg7; 3. Re6, h6 e poi h6 × g5, pattando facilmente.

Digitized by Google

Se invece il tratto è al Nero, il modo di giuocare è più delicato per questi. Infatti:

1. . . . , Rg7 — h8!

Questo tratto del Nero è importantissimo. Qualunque altro perderebbe il giuoco. Egli deve calcolare la posizione del suo Re al momento in cui il Bianco spingerà il pedone di Cavallo per cambiarlo col pedone avversario. Se il pedone di Cavallo fosse in *g3* invece che in *g4*, il Nero dovrebbe giuocare non Rg7 — h8 ma Rg7 — g8! Se il pedone di Cavallo invece fosse in *g2*, cioè non mosso, il giuoco sarebbe perduto assolutamente dal Nero, perchè il Bianco avrebbe la facoltà dopo la mossa del Nero di spingere il pedone uno o due passi e così guadagnare la casa opportuna per vincere.

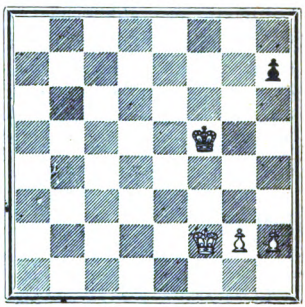
2. Rg5 — h6 Rh8 — g8
3. h4 — h5 Rg8 — h8
4. g4 — g5 Rh8 — g8
5. g5 — g6 h7 × g6
6. h5 × g6 Rg8 — h8

Patta.

Per ben comprendere la ragione e la importanza di quanto abbiamo qui sopra esposto e di quanto esporremo nell'esempio successivo, il principiante deve bene avere studiato ed essere bene a conoscenza delle teorie svolte più sotto negli esempî 5, 6, 7.

La seguente classica posizione di Lolli (N. 18) interessò assai i teorici, e per quanto la sua semplicità possa far credere alla sua poca difficoltà, fa prova del contrario il fatto che molti di essi errarono nelle loro conclusioni.

N. 18.



Giuoco patto.

Il giuoco è patto in qualunque caso. Sia il tratto al Nero:

1. . . . , Rf5 — f4
2. h2 — h3 Rf4 — f5

Qui più facilmente conduce alla patta il tratto 2...., h7 — h6.

3. Rf2 — f3 Rf5 — g5

Anche qui la più semplice risposta sarebbe 3...., h7 — h6. Invece 3...., h7 — h5 costerebbe la partita, perchè il Bianco continua con 4. g2 — g3 ed ha guadagnata l'opposizione.

4. Rf3 — g3 h7 — h6!

Invece Lolli continua erroneamente con 4...., Rh5? e il Bianco

Digitized by Google

vince col seguito 5. h4, Rh6; 6. Rg4, Rg6; 7. h5†, Rh6; 8. Rh4, Rg7; 9. Rg5, h6†, 10. Rf5, Rf7; 11. g3, Rg7; 12. Re6, Rg8; 13. Rf6, e vince.

5. Rg3 — f3 Rg5 — f5
6. g2 — g3 h6 — h5!
Patta.

Lo studioso abbia bene a mente la posizione che risulta a questo punto. Se egli può riuscirvi avendo l'opposizione, vincerà; se invece, come in questo caso, l'opposizione è al Nero, non potrà vincere.

Abbia invece il tratto il Bianco:

1. Rf2 — f3 (*A*) h7 — h5

Unico tratto per pattare Se 1..., h6 segue 2. h3, Rg5 (h5; 3. g3); 3. Rg3, Rh5; 4. h4, Rg6; 5. Rg4 e vince. E se invece 1...., Rg5 segue 2. Re4, Rg4; 3. Re5, Rg5; 4. Re6 e vince.

2. g2 — g3 Rf5 — g5
3. h2 — h3 Rg5 — f5
Patta.

(*A*).

1. Rf2 — g3 Rf5 — g5
2. h2 — h4†

Se invece 2. h3 segue 2...., h6 come più sopra e patta.

2. . . . , Rg5 — f5!

Se invece 2...., Rh5? segue 3. Rh3 e vince facilmente.

3. Rg3 — h3.

Se Rf3 segue 3...., h5; 4. g3, Re5; 5. Re3, Rf5 e patta. Se invece Rf2 segue Rg4; 4. g3, h5 e patta.

3. . . . , h7 — h5
4. Rh3 — g3 Rf5 — e5
5. Rg3 — h2 Re5 — f4
6. Rh2 — h3 Rf4 — f5
Patta.

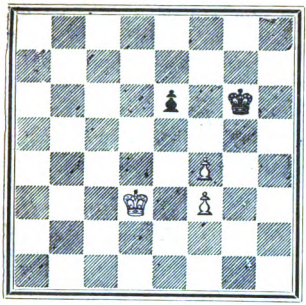
Se invece del PT non mosso nella identica posizione (N. 18) il Nero avesse il PC non mosso, l'esito del giuoco sarebbe differente. Il Bianco vincerebbe col tratto e senza il tratto, essendo il PC più debole assai, in questa contingenza, del PT. Infatti il Bianco vincerebbe col tratto così: 1. Rg3, Rg5; 2. h3, Rh5; 3. Rf3, Rg5; 4. Re4, Rh4; 5. Rf4, Rh5; 6. Rf5, g6†; 7. Re4, g5; 8. Rf5, Rh4; 9. g4, R × h3; 10. R × g5, e vince.

E senza il tratto il Bianco vincerebbe così. 1...., Rf4; 2. Re2! (se invece 2. h3? il Nero patta con 2...., g5, ecc.) Re4; 3. g3, g5 (oppure 3...., g6; 4. h4, Re5; 5. Re3, g5; 6. h5, g4; 7. h6 e vince); 4. h3, Rf5; 5. Rd3, Re5; 6. Re3, Rf5; 7. Rd4, e vince.

Quando i due pedoni sono doppiati, la vittoria non è possibile che in via assolutamente eccezionale.

Digitized by Google

N. 19.



Giuoco patto.

In questa posizione il giuoco è patto a chiunque spetti muovere 1. Re4, Rf6; 2. Rd4, Rf5; 3. Re3, e5; 4. f × e, R × e5 patto.

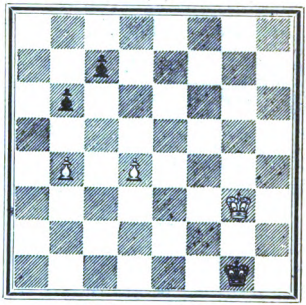
Se invece il pedone *f3* fosse in *f2* il Bianco col tratto vincerebbe così: 1. Re4, Rf6; 2. f3, Rf7; 3. Re5, Re7; 4. f5, e × f; 5. R × f5, Rf7; 6. f4, e vince.

§ 5.

Più Pedoni per parte.

Passando dalle combinazioni semplici di un pedone da una parte contro due avversari alle combinazioni più complesse di più pedoni per parte, l'esito del giuoco non può essere determinato da principî stabili, ma il tutto dipende dalla particolare posizione dei pedoni e dei Re. Non si possono dettare norme generali, perciò ci limitiamo a riportare qualche esempio interessante, che segnerà piuttosto una eccezione che una regola.

N. 20.



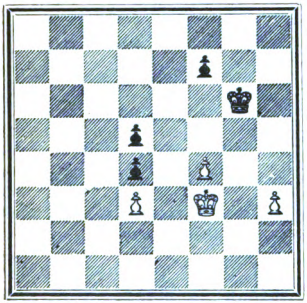
Il Bianco vince.

In questa posizione (di D. Nathan) il Bianco vince anche senza il tratto, per la infelice posizione del Re nero. Infatti: 1...., Rf1 (se 1...., b5, allora 2. d5, ecc.); 2. Rf3, Re1; 3. Re3, Rd1; 4. Rd3, Re1; 5. Rc4, Rd2; 6. Rb5, Rd3; 7. d5, Rd4; 8. Rc6, b5; 9. R × c7, R × d5; 10. Rb6, Rc4; 11. Ra5, e vince. Non potrebbe più vincere il Bianco se inconsideratamente, coll'idea di bloccare i pedoni avversari, giuocasse nel suo primo tratto il PCD. Infatti 1. b5?, Rf1; 2. Rf3, Re1; 3.

Digitized by Google

Re3, Rd1; 4. Rd3, Rc1; 5. Rc3, (se 5. Rc4, segue Rd2; 6. Rd5, Rd3 e patta) Rd1; 6. d5, Rc1; 7. Rc4, Rc2, e patta. Volendo vincere, ora il Bianco arrischia di perdere. Per esempio 8. d6?, c × d; 9. Rd5, Rc3; 10. R × d6, Rb4; 11. Rc6, Ra5, e vince!

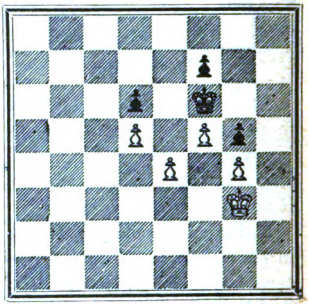
N. 21.



Il Bianco muove e vince.

In questa posizione (di Rothlaender) il Bianco non può vincere che sacrificando subito il PAR. Così: 1. f5 †!, R × f5; 2. h4, Rf6 (se 2...., Re5; 3. Rg4, f5 † segue 4. Rf3 e vince come nel testo); 3. Rf4, Rg6; 4. Rg4 (in questa posizione, se ora toccasse ancora al Bianco di muoversi, il giuoco sarebbe patto) Rh6; 5. h5, Rh7 (se invece 5...., f6 segue 6. Rf5, R × h5; 7. R × f6 e vince come nel testo); 6. Rf5, Rg7; 7. h6 †, R × h6; 8. Rf6, Rh7 (se invece Rh5, segue 9. R × f7, Rg4; 10. Re6, Rf3; 11. R × e5, Re3; 12. Rc4, e vince); 9. R × f7, Rh8; 10. Re6, Rg7; 11. R × d5, Rf6; 12. R × d4, Re6; 13. Rc5, Rd7; 14. Rd5, e vince.

N. 22.



Il Bianco muove. Giuoco patto.

Questo esempio dimostra la estrema difficoltà che presentano i finali di soli pedoni! Fu dato per la prima volta negli *Endgames* di Horwitz, pag. 246; fu riportato nel nostro *Trattato dei finali*, pag. 53, e poi in Berger *T. und Praxis*, pag. 405, come esempio di giuoco patto, colla soluzione: 1. Rf3, Re5; 2. Re3, f6; 3. Rd3, Rf4; 4. Rd4, R × g4; 5. Re3, Rh5; 6. Rf3, g4 †?; 7. Rg2! Rh6; 8. Rh2,

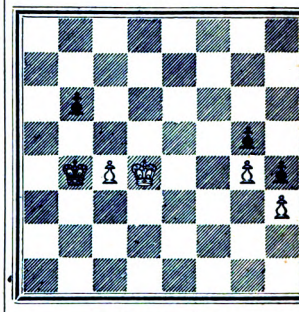
Digitized by Google

Rg5; 9. Rg3 e patta. Il sesto tratto del Nero però è erroneo, mentre questi può vincere forzatamente giuocando invece: 6...., Rh6!; 7. Rg4, Rg7; 8. Rh5, Rf7!; 9. Rg4, Re7; 10. Rf3, Rd7; 11. Re3, Rc7; 12. Rd3, Rb6; 13. Rd4, Rb5; 14. Rd3, Rc5; 15. Re3, g4; 16. Rf4, Rd4, e vince. Questa correzione è dovuta al Marco (*Wiener Schachzeitung* 1899, pag. 53, 199), e fu riportata anche nell'*Eco degli scacchi* (1901, pag. 246). È strano quindi che il Tattersall (*End Games* N. 45, pag. 149) scriva che sia proprio nel suo libro che apparisca per la prima volta questa correzione; e per merito suo!

Nella posizione suaccennata però il giuoco è realmente patto; soltanto la soluzione data dall'autore è sbagliata. Per pattare bisogna giuocare 1. Rf2! Re5 (Re7; 2. Re3 e patta conservando l'opposizione); 2. Rf3, f6! (qualunque altro tratto costa la partita; e sarebbe il Bianco che vince! Per esempio 2...., Rd4? 3. f6!, Re5!; 4. Re3, R × f6; 5. Rd4, Re7; 6. e5 e vince; oppure 2...., Rf6; 3. Re3, Re5; 4. f6! ecc., come sopra); 3. Re3. Stallo!!

Finalmente nella seguente posizione (*Wiener Schachz*, 1899, p. 94) risultante da partita effettivamente giuocata, offriamo un esempio che servirà di anello di transizione al Capitolo successivo.

N. 23.



Il Bianco vince.

1. Rd5, Rc3!; 2. c5, b × c; 3. R × c5, Rd3; 4. Rd5, Re3; 5. Re5, Rf3; 6. Rf5, Rg3; 7. R × g5, R × h3; 8. Rf4! (con questo tratto il Bianco forza la vittoria, sebbene anche il Nero spinga all'ottava il suo pedone) Rg2; 9. g5, h3; 10. g6, h2; 11. g7, h1D; 12. g8D†; Rf1; 13. Dc4†, Rf2; 14. Dc2†, Rf1; 15. Dd1†, Rg2; 16. De2†, Rg1 (se Rh3 segue 17. Dg4† poi matto); 17. Rg3! e vince. Il principiante abbia a mente questa posizione perchè rivela

Digitized by Google

uno dei casi eccezionali dove la Donna sola vince contro il PT alla settima casa.

Altri esempî di finale di soli pedoni lo studioso potrà trovare anche nel § 3 del terzo Capitolo della Parte precedente.

Capitolo III.

Finali di Donna.

Abbiamo detto che la Donna nel finale perde alquanto della sua forza. Questo deriva da due cause: l'una, che la grande forza della Donna e la sua facoltà di colpire parecchi punti in uno stesso tempo si svolgono tanto più efficacemente quando più pezzi e pedoni avversari sono in campo; l'altra, che le Torri, gli Alfieri e i Pedoni acquistano più forza nel finale quando più spazioso e libero è il campo sul quale possono esercitare la loro attività e quindi possono più vantaggiosamente lottare contro la Donna sola.

Ora esamineremo, quanto più brevemente ci sarà possibile, le varie combinazioni dei finali di Donna.

§ 1.

Donna contro Pedoni.

La Donna ha contro i soli pedoni generalmente una facile vittoria specialmente se nessuno ha ancora toccata la 6ª casa.

La vittoria è meno facile se taluno dei pedoni ha raggiunto la sesta, e molto meno se ha toccato la settima casa.

L'esito della lotta consiste nel rapido avvicinamento del Re ai pedoni avversari. Contro l'attacco combinato della Donna e del Re, questi non possono resistere, e soccombono ad uno ad uno.

Diversi risultati abbiamo quando invece il Re è lontano dai pedoni avversari. In tal caso anche un solo pedone

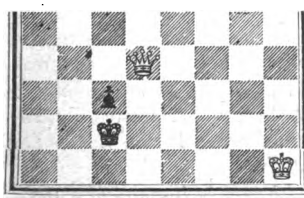
Digitized by Google

alla settima casa può pattare contro la Donna.

Conseguentemente quando il Re è lontano non si deve perdere tempo per avvicinarlo ai pedoni avversari; una sola mossa perduta potrebbe essere fatale.

Limitandoci al caso di un solo pedone (col Re avversario lontano), se questo è alla sesta casa potrà sempre venire arrestato definitivamente nella sua marcia, con una particolare manovra di Donna che ora vedremo. Se invece il pedone è alla settima casa, non potrà venire arrestato che più difficilmente, ad intervalli, obbligando il Re a porsi davanti al proprio pedone e permettendo al Re della parte più forte di avvicinarsi così passo per passo. E ciò non riesce sempre. Per quanto riguarda un pedone spinto non al di là della sesta, veggasi questo esempio:

N. 1.



Questo ci rappresenta la posizione tipica che deve ottenere la Donna in confronto del Re e del pedone avversario, e che può ottenere forzatamente (la posizione sarebbe la stessa se la Donna invece di essere in *d4* fosse in *b4*) contro qualunque pedone. Una volta raggiunta, il giuoco è vinto subito, sia anche il tratto al Nero. Infatti 1...., Rc2 — b3; 2. Rb1 — g2; ed ora il Nero o ritorna col Re in posizione da non potere spingere successivamente il pedone, o giuoca 2...., c3 — c2, ed allora con 3. Dd4 — a1 il pedone è arrestato per sempre.

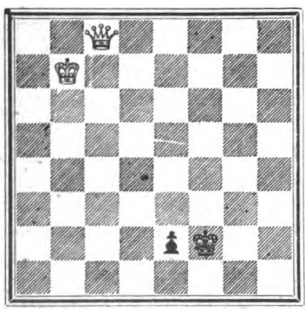
Quando il pedone invece è spinto alla settima casa, la donna vincerà soltanto se il suo Re *potrà* avvicinarsi al pedone avversario. Il Re si avvicinerà sempre qualora si abbiano di fronte i pedoni di Cavallo, o quelli di Donna e di Re. Qualora invece si abbia a lottare contro i pedoni di Alfiere o di Torre, il Re non *potrà* avvicinarsi al pedone avversario perchè manca alla Donna la libertà e la efficacia delle sue manovre. Infatti se si tratta del PT, la Donna non può lasciare il Re avversario al cantone ed ap-

Digitized by Google

profittare di quel momento per avanzare il suo Re, perchè ne seguirebbe *stallo*. E se si tratta del PA, la Donna non può efficacemente attaccare quel pedone, perchè il Re lo abbandona e si rifugia al cantone seguendone egualmente lo *stallo* se la Donna lo prendesse.

La Donna vince anche talvolta contro questi pedoni in particolari condizioni, ma sempre in via eccezionale. Intanto diamo la dimostrazione della vittoria della Donna contro gli altri pedoni, riportando il classico esempio che ne diede il Philidor.

N. 2.



Il Bianco muove e vince.

1. Dc8 — f5† Rf2 — g2
2. Df5 — g4† Rg2 — f2
3. Dg4 — f4† Rf2 — g1
4. Df4 — e3† Rg1 — f1
5. De3 — f3† Rf1 — e1
6. Rb7 — c6 Re1 — d2
7. Df3 — d5† Rd2 — c2
8. Dd5 — e4† Rc2 — d2
9. De4 — d4† Rd2 — c2
10. Dd4 — e3 Rc2 — d1
11. De3 — d3† Rd1 — e1
12. Rc6 — d5 Re1 — f2
13. Dd3 — d2 Rf2 — f1
14. Dd2 — f4† Rf1 — g2
15. Df4 — e3 Rg2 — f1
16. De3 — f3† Rf1 — e1
17. Rd5 — e4† Re1 — d2
18. Df3 — d3† Rd2 — e1
19. Re4 — f3 Re1 — f1
20. Dd3 × e2 Rf1 — g1
21. De2 — g2 Matto.

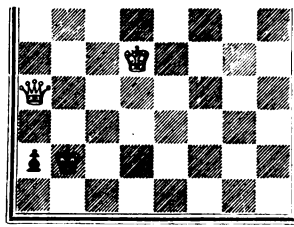
Questo esempio vale anche nel caso si trattasse dei pedoni di Cavallo o di Donna. La manovra per vincere è sempre la stessa.

La Donna può vincere eccezionalmente in qualche caso, anche contro il PA e il PT. Ciò avviene quando il Re più forte, pur essendo lontano, può avvicinarsi al pedone avversario in condizione da rendere possibile uno scaccomatto, inevitabile dalla parte avversaria, sebbene abbia promosso, o le sia permesso di promuovere a Donna il suo pedone.

Veggasi l'esempio N. 3.

Digitized by Google

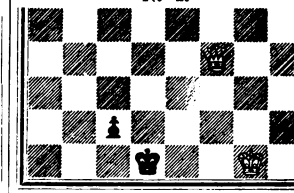
N. 3.



Il Bianco muove e vince.

Qui il Re bianco è in posisizione favorevole e la Donna vince mentre ciò non sarebbe più possibile se il Re fosse più lontano dal pedone anche di una sola casella. La posizione della Donna è indifferente, basta essa possa dare scacco al Re nero! In questa posizione il Bianco vince così: 1. Dd4†, Rb1; 2. De4†, Rb2; 3. Dg2† (manovra necessaria; la Donna deve sempre occupare questa linea, cioè quella stessa dove sta il pedone prima di dar luogo alla combinazione decisiva) Rb1; 4. Rc4! (ecco il tratto decisivo; quando il Re più forte può occupare la casa in opposizione al Re avversario, e si tratti del PT, si può permettere al pedone che si spinga all'ottava) a1D; 5. Rb3, e vince, perchè il Nero non può evitare il matto immediato o la perdita della Donna.

N. 4.



Il Bianco muove e vince.

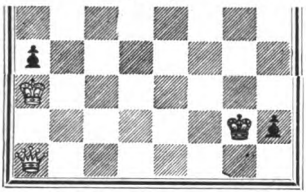
In questo esempio si tratta invece del PA. Il Re nero sta in posizione sfavorevole, cioè sta dalla parte opposta del cantone, e questa circostanza, essendo il Re bianco sufficentemente vicino, decide della vittoria. Se il Re nero fosse in *b1*, il giuoco sarebbe patto, anche se il Re bianco fosse più vicino di una casa.

Il Bianco vince con questa interessante manovra: 1. Da4, Rd2!; 2. Da2, Rc3!; 3. Da1†, Rd2; 4. Db2, Rd1; 5. Rf2! (il nocciolo della manovra sta in questa combinazione; il Nero non può promuovere a Donna il pedone perchè sarebbe subito matto) Rd2!; 6. Rf3, Rd1; 7. Da2, Rc1; 8. Re3, Rd1; 9. Rd3, e vince.

Naturalmente si comprende che nei casi di patta del pedone contro la Donna, la forza del pedone sta nella circostanza che è unico: circostanza che permette lo *stallo* in certi casi.

Digitized by Google

N. 5.



Il Bianco muove e vince.

In questa posizione se il Nero non avesse il pedone *a4* il giuoco sarebbe patto. L'esistenza di quel pedone è fatale ed il Bianco vince semplicemente così: 1. Db2†, Rg1; 2. Dc1†, Rg2; 3. Dg5†, Rh1; 4. Dh4, Rg2; 5. Dg4†, Rf2; 6. Dh3, Rg1; 7. Dg3†, Rh1; 8. Rb4, a3; 9. Df2, a2; 10. Df1. Matto.

Chiudiamo questo § con una posizione di C. Behting che ci offre un bell'esempio di vittoria della Donna contro più pedoni.

N. 6.

Il Bianco muove e vince.

Il Bianco vince così: 1. Dd3-c4 (se invece 1...., Re1 segue 2. Db1†, poi R × f2 e vince, e se 1...., b4 segue 2. Rf3, Rg1; 3. Dg6†, Rf1; 4. Dg2 ;, Re1; 5. D × f2 e vince); 2. Dc2, c3 (se 2...., e1D segue 3. Rf3; se invece 2...., b4 segue 3. D × c4, ecc.); 3. Dd3, c2; 4. D × c2, e1D (oppure 4...., Rg1; 5. D × e2, f1D; 6. Dh2. Matto); 5. Rf3, b4; 6. Dd3†, Rg1; 7. Dg6†, poi matto.

§ 2.

Donna contro Torre.

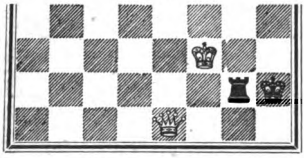
La Donna vince forzatamente contro la sola Torre, come vince forzatamente contro un solo pezzo minore. Soltanto le manovre strategiche per riescire alla vittoria sono qui alquanto difficili, sebbene nella loro indole sieno sempre le stesse. Anche contro la Torre, come contro un solo pezzo minore, la Donna deve per vincere ridurre il Re avversario in una delle ultime file laterali, e più propriamente in uno degli angoli della scacchiera. Allora la Torre sarà obbligata a separarsi dal suo Re, e resterà facile preda della Donna che con una serie di scacchi sa-

Digitized by Google

prà cogliere il momento di offenderla nel tempo stesso che darà scacco.

Vedasi la seguente posizione:

N. 7.



Il Bianco vince.

Questa si può ritenere la posizione tipica alla quale coi migliori tratti d'ambe le parti si dovrà giungere forzatamente da qualunque posizione originaria.

Qui il giuoco è subito vinto dalla Donna. Se il tratto è al Nero, tanto meglio. Se invece il tratto è al Bianco, questo deve perdere il tratto, deve cioè giuocare in tal maniera da giungere a questa stessa posizione, ma col tratto al Nero. E vi arriva così: 1. De5†, Rh1; 2. Da1†, Rh2!; 3. De1, e il Bianco è riuscito nel suo scopo, la posizione è identica ma tocca al Nero di muovere. Ora in qualunque caso venga giuocata la Torre, questa è perduta al più in sette tratti. Infatti se 3...., Tc2, segue 4. Dh4†, Rg1; 5. Dd4†, Rh2; 6. Dd6†, Rh1; 7. Dh6†, Rg1 (Th2; 8. Dc1. Matto); 8. Dg6† e vince; se invece 3...., Ta2 segue 4. De5†, Rg1; 5. Dc5†, Rh2; 6. Dh5†, Rg1; 7. Dg6†, Rh2; 8. Dh7†, Rg1; 9. Dg8† e vince; e infine se 3...., Tg6 segue 4. De5†, Rg1; 5. Dc5†, Rh2; 6. Dh5† e vince.

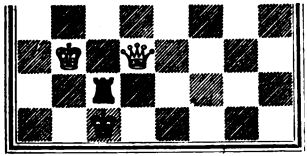
Noi abbiamo contemplato il caso più facile, quando cioè il Re è al cantone. Quando invece il Re sta nel mezzo della scacchiera, od anche in una fila laterale ma nelle case centrali, le manovre per ridurlo all'angolo sono piuttosto difficili, certo superiori all'intelligenza di un principiante che mal saprebbe comprendere l'importanza di certe mosse. Quindi pel completamento di questo studio come di altri ancora, rimandiamo il principiante al nostro *Trattato completo dei finali di partita,* che potrà esaminare con più profitto quando non sarà principiante.

Chi tiene la Donna però deve avere la più grande attenzione per evitare le posizioni dove per la possibilità dello *stallo* il giuoco diverrebbe forzatamente patto.

Digitized by Google

Vedasi questa posizione:

N. 8.



Il Nero muove e patta.

Qui col tratto il Nero patta forzatamente, perchè dopo 1...., Tb2†; 2. Ra3, Ta2†, il Bianco non può prendere la Torre per lo *stallo* che ne segue e deve giuocare 3. Rb3 dove il Nero continua con 3...., Tb2†; 4. Rc4 (se 4. Rc3, Tb3† *stallo*, o guadagna la Donna) Tc2†; 5. Rb5, Tb2† e patta collo scacco continuo non potendo il Re passare in fila di Donna per la risposta del Nero Td2.

La Donna vince non solo forzatamente contro la Torre sola, ma vince molto spesso anche quando alla Torre vada unito un pedone.

Il risultato della lotta della Donna contro Torre e pedone varia secondo la qualità del pedone e secondo che è più o meno avanzato.

Se il pedone è uno dei due pedoni centrali di Re o di Donna, la Donna vince regolarmente in ogni caso se questo pedone sta alla terza o alla quarta casa. Se il pedone è non mosso, oppure fosse spinto al di là della quarta casa, la Donna regolarmente non può vincere.

Se il pedone è di Torre la Donna può ancora vincere regolarmente qualora questo pedone sia non mosso oppure spinto alla quarta ed anche alla quinta casa. Contro il pedone di Torre alla terza casa oppure spinto al di là della quinta casa, la Donna regolarmente non può vincere.

Infine se il pedone è in fila di Cavallo o di Alfiere, regolarmente la Donna non può vincere in alcun caso, ma soltanto in via eccezionale.

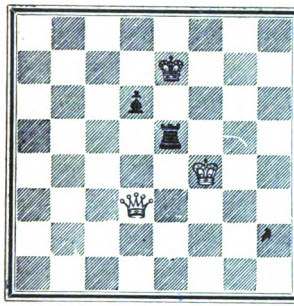
Tutto ciò è detto come regola generale. In pratica l'esito può essere ben differente secondo che l'uno o l'altro degli avversari giuochi meno bene.

Non possiamo dispensarci di dare di questo finale una parziale dimostrazione, la quale gioverà al principiante per regolare la manovra della Donna in casi analoghi. Delle eccezioni non è il caso di parlare, in un libro come questo.

Digitized by Google

Vedasi questa posizione:

N. 9.



Il Bianco muove e vince.

In questa classica posizione il Philidor diede una stupenda dimostrazione della vittoria del Bianco. Ma egli volle generalizzare il principio che regge qui eccezionalmente. Se l'identica posizione viene trasportata di una o due case a sinistra, di maniera che il PD divenga invece PAD, o PCD, la vittoria del Bianco non è più possibile forzatamente, e il giuoco sarebbe patto.

Per riuscire a vincere nella posizione suindicata, il Bianco deve col proprio Re passare la linea guardata dalla Torre e porsi dietro il pedone. E vi riesce così:

1. Dd3 — h7† Re7 — e6

Più lunga difesa darebbe 1...., Rd8, ma il Bianco forza la stessa posizione che vedremo al tratto 5° così: 2. Df7, Rc8!; 3. Da7, Rd8; 4. Db8†, Rd7; 5. Db7†, Rd8; 6. Dc6, Re7; 7. Dc7†, Re6; 8. Dd8, Tf5†; 9. Rg4, Te5; 10. De8†, Rd5; 11. Dc8, ecc.

2. Dh7 — c7.

Philidor dice qui: tratto che decide della vittoria. È necessario quindi cominciare sempre col prender questa posizione.

2. . . . , Te5 — c5

La difesa del Nero consiste unicamente nel non lasciar passare il Re bianco alla sesta fila e quindi a giuocare alternativamente la Torre nelle due case in cui è sostenuta dal pedone.

3. Dc7 — d8.

Mossa importantissima. Il Re nero adesso sarà obbligato a porsi davanti al pedone imbarazzando il movimento della Torre.

3. . . . , Tc5 — e5
4. Dd8 — e8† Rc6 — d5

Se invece Rf6 segue 5. Dd7 e quindi 6. Rg4 passando più presto col Re alla sesta fila.

5. De8 — c8 Te5 — e4†

Se invece 5...., Rd4 segue 6. Dc6, Td5; 7. Rf3 (non 7. Dc7? come si trova nel *Handbuch* e altrove, perchè dopo 7...., Rd3; 8. Dc1, Td4†; 9. Rf5, Re2, ecc., il pedone diventa di problematica conquista) Re5!; 8. Dc3†, Rf5; 9. Dc4, Te5!; 10. Df7†, Rg5; 11. Dd7, Td5, (se 11...., d5 segue 12. Dg7† Rf5; 13. Df7†); 12. Dg7†, Rf5; 13. Df7†,

Digitized by Google

Re5; 14. Df4†, Re6; 15. Dc4 e guadagna la Torre. Oppure se 5...., Th5 segue 6. Da8†, Rd4!; Da7† e guadagna almeno il pedone. Quest'ultima combinazione non reggerebbe se questa identica posizione si trasportasse di una casa a sinistra, cioè se invece del PD fosse in giuoco il PAD. Allora la Donna non avrebbe più lo scacco in *a8* (a due case di distanza) e la difesa del Nero, movendo la Torre, sarebbe efficace. È una delle tante combinazioni che giovano a favorire la patta regolare del pedone di Alfiere.

6. Rf4 — f5 Te4 — e5†

Se invece 6...., Rd4; 7. Dc6, d5 segue 8. Dc2, ed ora la Torre nera non può occupare nè la casa *e7*, nè la casa *e8* senza andare perduta. Se invece del PD fosse in giuoco il PA, cioè la posizione identica fosse trasportata di una casa a sinistra, la Torre potrebbe benissimo occupare la casa nell'ottava fila mancando la combinazione dello scacco doppio della Donna, e il giuoco sarebbe patto. Altra combinazione che favorisce la patta regolare del PA.

7. Rf5 — f6 Te5 — e4!
8. Dc8 — f5†.

Noi diamo la soluzione di Philidor, il quale inizia qui una ingegnosissima combinazione che forza la ritirata della Torre dalla fila di Re e rende possibile il guadagno del pedone al più in 14 tratti. Questa combinazione però non è attuabile che quando si tratti dei due pedoni centrali. Vi è in questa posizione invece un altro sistema di giuoco per forzare la vittoria, il quale è applicabile anche contro i pedoni di Alfiere, e in qualche caso anche contro i pedoni di Cavallo. Cioè: 8. Dc3, Te6†; 9. Rf7, Te5; 10. Rf8, Te4 (se Te6 segue 11. Db3 ·, Re5; 12. Rf7); 11. Dd3†, Td4 (oppure 11...., Re5; 12. Re7, d5; 13. Dg3 ·, Rd4; 14. Rd6, Rc4; 15. Dg2, ecc.); 12. Df5†, Rc4; 13. Re7, d5 (se Td5 segue 14. Dc2† poi Re6); 14. Dc2†, Rb5; 15. Rd6 e vince.

8. . . . , Te4 — e5
9. Df8 — d3† Rd5 — c5
10. Dd3 — d2 Rc5 — c6
11. Dd2 — d4 Rc6 — d7

Il Nero deve ritardare quanto più può che il Re bianco passi dietro il pedone. Movendo la Torre ciò avverrebbe subito. Se invece Rc7 allora 12. Da4, Tc5; 13. Da7†, Rc6; 14. Re7 e vince.

12. Dd4 — c4 Te5 — c5!
13. Dc4 — f7† Rd7 — c6
14. Rf6 — e7.

Il Re bianco è arrivato a porsi dietro il pedone; ora il giuoco è deciso.

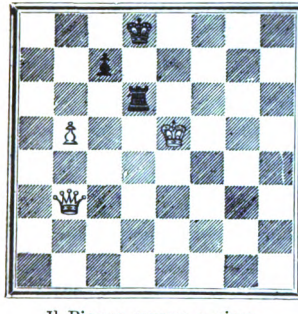
14. . . . , Tc5 — e5†
15. Re7 — d8 Te5 — c5
16. Df7 — d7† Re6 — d5
17. Rd8 — e7 Tc5 — c6
18. Dd7 — f5† Rd5 — c4
19. Re7 — d7 Tc6 — c5
20. Df5 — e4† Rc4 — c3
21. Rd7 × d6, e vince.

Quando il pedone non è mosso la Donna non può più vincere che eccezionalmente, e in pochi casi, a meno che

Digitized by Google

non si tratti del PT non mosso, laddove la Donna vince sempre regolarmente, come abbiamo detto più addietro.

N. 10.



Il Bianco muove e vince.

Qui il Bianco ha pure un pedone; questa circostanza non gli permetterebbe di vincere se il Re nero potesse mettersi di fronte a questo pedone. Ma ciò viene impedito, e il Bianco può vincere. Vince non perchè possa forzare il guadagno del Pedone nero, ma in grazia di una particolare combinazione di cambî. E vince così: 1. Dg8†, Rd7; 2. Df8 (bisogna impedire che il Re nero passi in fila di CD e si metta di fronte al Pedone bianco) Tb6; 3. Df5†, Rd8; 4. Rd4, Td6†; 5. Rc4, Tb6; 6. Rb4, Td6; 7. Ra4 (perdita di tempo necessaria) Tb6; 8. Ra5, Td6; 9. Dg4 (unica manovra per vincere, se ora il Nero giuoca 9...., Re7 segue semplicemente 10. Dc8; se invece 9...., Td7 segue 10. Dg8†, Re7; 11. Dc7, Rd6; 12. Ra6 e vince; e finalmente se giuoca la Torre altrimenti che come segue adesso, va perduta in due o tre tratti) Tb6; 10. Dd4†, Td6 (se Rc8 allora 11. D × b6 e vince); 11. D × d6†, c × d; 12. Ra6, Rc7; 13. Ra7, e vince.

§ 3.

Donna contro pezzi minori.

La Donna nel corso ordinario di una partita è valutata eguale a tre pezzi minori e a qualche cosa meno di una Torre e due pezzi minori. Perciò il cambio si stima indifferente con tre pezzi minori, svantaggioso se avviene con Torre e due pezzi minori. In ogni caso il vero valore della Donna e dei pezzi minori dipende dalle circostanze. Avviene talvolta, per esempio, se l'uno dei giuocatori ha un pedone avanzato, libero e ben sostenuto, che egli può cambiare vantaggiosamente la Donna anche per soli due pezzi. Avviene ancora che sebbene un giuocatore cambi

Digitized by Google

la sua Donna contro una Torre e due altri pezzi, rimane in svantaggio per la posizione esposta del suo Re.

Ordinariamente in un finale di partita quando non vi sieno pedoni da una parte e dall'altra la Donna patta contro tre pezzi, siavi pure fra questi una Torre. Contro quattro pezzi invece soccombe il più delle volte. Contro due soli pezzi minori l'esito è incerto e varia secondo la circostanza e la qualità dei pezzi.

Se la Donna è in lotta contro due Alfieri, questi sebbene assai più deboli della Donna, possono pattare contro di essa, purchè si mantengano vicini al proprio Re in maniera da esserne costantemente difesi, e possano impedire al Re avversario di avvicinarsi ad essi ed attaccarli.

Il miglior posto pel Re e pei due Alfieri è l'angolo della scacchiera.

Se invece la Donna è in lotta contro due Cavalli, l'esito è più incerto, e la difesa più difficile; però si possono stabilire i seguenti principî:

1) che i due Cavalli soli pattano regolarmente contro la Donna nel maggior numero dei casi.

2) che la peggiore posizione dei Cavalli è quando si difendono reciprocamente.

3) che la migliore posizione dei Cavalli è quando stanno in case vicine l'uno sopra l'altro sostenuti dal proprio Re.

4) che la migliore posizione del Re è il centro della scacchiera, avendo collocati i propri Cavalli in maniera da impedire l'avvicinamento del Re avversario.

Finalmente nel caso che la Donna sia in lotta contro Alfiere e Cavallo, reggono gli stessi principî che pei due Cavalli. Il Re deve conservarsi la maggiore libertà nei suoi movimenti, quindi la sua migliore posizione sarà nel centro della scacchiera avvicinato dai suoi due pezzi che devono mettere ogni cura di impedire l'avvicinamento del Re avversario.

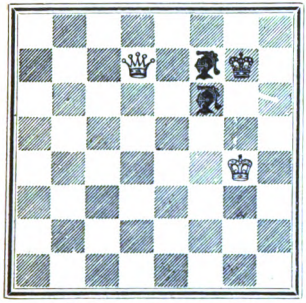
Dal suesposto si può conconcludere che la Donna vince solo eccezionalmente contro due pezzi minori.

Il principiante potrà trovare largamente in altro nostro libro la dimostrazione di questi principii. Qui ci limitiamo ad

Digitized by Google

accennare a taluna di queste eccezioni.

N. 11.

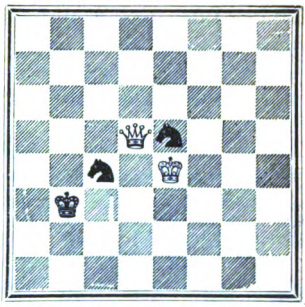


Il Bianco muove e vince.

Il Bianco vince così: 1. Rf5, Ac3; 2. Dc7, Aa1; 3. Dg3+, Rh8; 4. Dh2+, Rg8; 5. Db8+, Rg7; 6. Da7, Ac3 (se Ab2 segue 7. Db6, Aa3; 8. Dd4+, Rg8; 9. Rf6, Aa2; 10. Dg4+ e vince); 7. Dg1+, Rh8; 8. Dh2+, Rg8; 9. Db8+, Rh7; 10. Dc7 e vince.

Il seguente esempio di Lolli presenta una eccezione di vittoria della Donna contro i due Cavalli. Il Bianco vince perchè il suo Re ha potuto insinuarsi in mezzo ai due Cavalli. Ma se invece avesse il Re lontano, il giuoco sarebbe patto, purchè al più presto i Cavalli abbandonino la loro pericolosa posizione di mutua difesa.

N. 12.



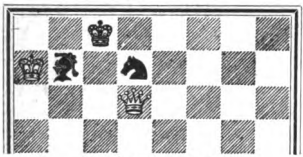
Il Bianco muove e vince.

La maniera di vincere consiste qui nel ridurre il Re nero in posizione di *stallo*, obbligando l'uno o l'altro dei Cavalli a muoversi perdendo la loro mutua difesa e restando così facile preda di uno scacco della Donna che offenda in pari tempo uno dei Cavalli. E vi si riesce così: 1. Rd4, Rc2 (se Rb2 segue 2. Db7+, Rc2; 3. Db5, Rd1!; 4. Db3+, Re2; 5. Dg3, Rf1; 6. Re4, Re2; 7. Dg2+, Rd1; 8. Df2, Rc1; 9. Rd4, Rd1; 10. Rc3 e vince); 2. Db5, Rd2; 3. Rb3, De2 (se Re1 segue 4. Dc2, Rf1; 5. Re4, Rg1; 6. De2, Cf7; 7. Rf3, Cg5+; 8. Rg3 e vince; se invece 3...., Rc1, segue 4. Rc3; e infine se 3...., Cc6+ segue 4. Re4 e poi Rd5); 4. Dg3, Rf1; 5. Re4,

Digitized by Google

Cf7 (oppure Re2; 6. Dg2†, Rd1; 7. Df2, Rc1; 8. Rd4 e vince); 6. Rd5, Cfe5; 7. Rd4, Re2; 8. Dg2†, Rd1; 9. Rf2, Rc1; 10. Rc3, Rb1; 11. Dc2† e vince.

N. 13.



Il Bianco vince.

In questa posizione (già studiata da Berger) il Bianco vince, col tratto e senza il tratto.

Col tratto: 1. Dh6, Ae4 (se 1...., Rc7 segue 2. Dh2† e poi 3. Dc2 o Dg2†; se 1...., Ad5; segue 2. Dc1† e poi Dg5†. Il Cavallo non si può muovere perchè andrebbe subito perduto); 2. De6, Ab1 (se Ab7 segue 3. Dc4†; se Ah7 segue 3. Dc4† e poi Dh4†; e se Ad3 segue 3. Dg8† e poi Dg3†); 3. Db3, Af5!; 4. Df3, Ah7; 5. Dc3†, Rd8; 6. Dh8† e vince.

Senza il tratto: 1...., Af3 (A, B); 2. Da6†, Rd8!; 3. Da5†, Re8; 4. Df5, Ad1!; 5. Dd3, Ah5; 6. De4†; e guadagna un pezzo nel tratto seguente.

(*A*).

1...., Ag2; 2. Da6†, Rc7 (se Rd8; 3. Da5†, Re8; 4. Dh5†, Rf8; 5. Df5†, ccc.); 3. Da5†, Rd6; 4. Db4†, Rc7; 5. Df4†, Rc6; 6. Dh6†, Rc5; 7. De3†, Rc6; 8. Dc3†, Cc5; 9. Df6†, e vince.

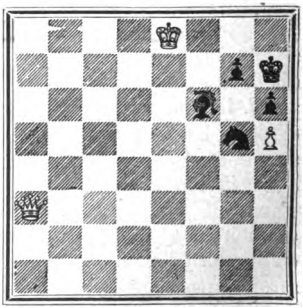
(*B*).

1...., Ah1; 2. Da6†, Rc7 (se Rd8 segue 3. Da5†, Rc8; 4. Dc3† poi Dh8†); 3. Da5†, Rc6!; 4. Da4†, Rd6; 5. Db4†, Rc7; 6. Df4†, poi Dc1 o Dh4 e vince.

Quando vi sono pedoni da una parte o dall'altra, allora si esce dalla teoria e si entra nel campo delle combinazioni.

Vedasi, per esempio, la posizione N. 47 a pag. 412, e vedasi anche la seguente:

N. 14.



Il Bianco muove e vince.

Digitized by Google

E vince così: 1. Db3, Ae5 (Ce4; 2. Rf7, Ae5; 3. Dd5, Cg5†; 4. Rf8, ecc.); 2. Re7, Rh8 (Af6†; 3. Rf8); 3. Dc4, Ag3; 4. Dc8†, Rh7; 5. Dg4, Ae1; 6. Rf8, Aa5 (Ad2, c3); 7. Dc4, e vince.

§ 4.

Donna contro Donna accompagnata da un Pedone o da un pezzo.

Come regola generale, quando vi sono soli pezzi sulla scacchiera, un unico pedone dall'una o dall'altra parte non dà tale vantaggio che possa rendere vinto forzatamente il giuoco. Con altre parole un pedone di più quando è unico non è sufficiente per vincere.

Nel finale di Donna contro Donna e pedone, se il pedone è pochissimo avanzato, tale principio soffre poche eccezioni. Generalmente avviene che la parte che tiene il pedone di più non può evitare lo scacco perpetuo, ed in ogni migliore ipotesi, l'avanzamento del pedone non può aver luogo che in seguito a tali evoluzioni per ogni passo in avanti, che ben presto si raggiungono i fatali cinquanta tratti prescritti pei finali di questo genere.

Quando invece il pedone è molto avanzato, e sta alla sesta, oppure alla settima casa, la difesa diventa assai più difficile, e sebbene regolarmente si possa ritenere che anche in questo caso il giuoco deva riescire patto, il numero delle eccezioni a favore del pedone di vantaggio è assai maggiore.

La difesa della Donna sola consiste nel dare continuamente scacco, e quando lo scacco non si possa dare, di collocarsi in tale posizione riguardo al Re ed al pedone avversario, che il pedone non possa venire spinto perchè scoprirebbe il Re.

Da ciò ne segue che chi tiene il pedone di più, per vincere deve tenere vicini a questo tanto il Re quanto la Donna; la Donna particolarmente, perchè essa serve benissimo a diminuire la probabilità di scacco continuo e può facilmente fare nascere qualche combinazione che forzi il cambio colla Donna avversaria.

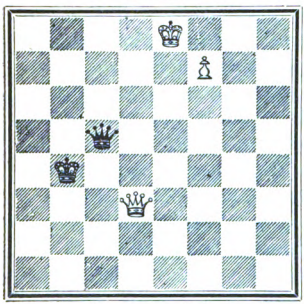
Le maggiori probabilità della vittoria del pedone sono quando questo pedone è nelle file centrali o di Alfiere. Quando è in fila di Torre la vittoria è quasi sempre impossibile.

Digitized by Google

Si può stabilire il principio generale che quando la Donna della parte più forte può coprire alla quinta o alla sesta casa, gli scacchi della Donna avversaria, o possa sostenere in linea verticale il pedone già giunto alla settima casa, il giuoco sia vinto. Circostanze del resto che non tanto facilmente si possono combinare.

Veggasi questa posizione che scaturisce dalla nota posizione di Philidor:

N. 15.



Il Bianco vince.

Muove il Nero, e può giuocare 1...., De5 †; 2. Rd7, Dg7; 3. Dd6 †, e poi 4. Re8; oppure può giuocare 1...., Dh5; 2. Re7, Dg5 †; 3. Re6, Dh6 †; 4. Rd7 ecc., con giuoco subito vinto dal Bianco. Più lunga resistenza e più difficile manovra presenta la seguente variante: 1...., Dc6 †; 2. Re7, Db7 †; 3. Re6, Dc8 †; 4. Dd7, Dc4 †; 5. Dd5 (ecco la coperta in quinta fila, che fa ottenere alla Donna bianca la favorevole posizione di vittoria) Dc8 †; (oppure 5...., Dg4 † dove segue questo interessante giuoco: 6. Df5, Dc4 †; 7. Re5, per guadagnare col Re la casa *g5* con giuoco vinto subito; ciò che il Nero impedisce con 7...., Dc7 †; 8. Re4, De7 †; 9. Rf3 !, Df8; 10. Rf2, R muove; 11. Rf1, R muove, e adesso in qualunque casa si trovi il Re nero, il Bianco, dopo due scacchi di Donna, giuoca il decisivo tratto De8 e vince); 6. Rf6, Df8 (può giuocare anche diversamente ma con esito eguale; per esempio se 6...., Da6 † segue 7. Rg5, Dc8; 8. Dd6 † ecc., oppure 6...., Dc3 †; 7. Rg6, Dg3 †; 8. Dg5, Dd6 †; 9. Rh5, Df8; 10. Dd5 poi Rg6 e Rh7 come nella variante principale); 7. Rg6, De7 (se muove il Re decide 8. Rh7); 8. Dc6, Df8 !; 9. De6 e adesso se muove la Donna con 9...., Dc5 segue 10. De4 † e poi con altro scacco di Donna in *a8*, *e8* oppure *f3*, sostiene la promozione del pe-

Digitized by Google

done all'ottava, e se invece muove il Re il Bianco continua 10. Rh7, e secondo la risposta del Nero con qualche tratto di Donna giunge facilmente a giuocare il decimo tratto De8, oppure a sostenere la promozione del pedone all'ottava.

Vedasi ancora questa interessante posizione di Van Vliet:

N. 16.

Il Bianco muove e vince.

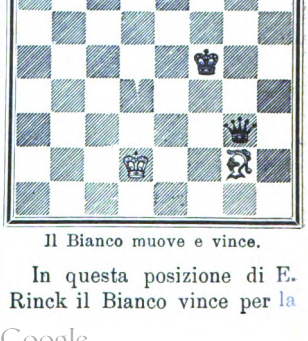
La cattiva posizione del Re nero permette al Bianco di vincere così: 1. Db4! Dh1! (se 1...., Dd5 segue 2. Da4 +, Rb6; 3. Db3 † poi 4. b8D; se invece 1...., Df3 segue lo stesso giuoco, e se infine 1...., Dg2 segue 2. Da3 + poi Db2 +, ecc.); 2. Da3 †, Rb6 (oppure 2...., Rb5; 3. Db2 +, Rc4; 4. Ra7, Dg1 +; 5. Ra6, Dg6; 6. Db6 e vince); 3. Db2 †, Rc5 (se Rc7 segue 4. Dh2 †!, e se invece Ra6 segue 4. Da2 +, e poi 5. Rb1 † e vince); 4. Ra7, Dh7; 5. Db6 †, Rd5; 6. Ra6 e vince.

Più aleatorie e meno suscettibili di un riguardo teorico sono le combinazioni quando ad una delle due Donne si accompagna un pezzo minore.

Il principio generale è che quando non vi sono pedoni da una o dall'altra parte un solo pezzo minore di più non è sufficiente per vincere. E il principio si può applicare anche ai finali di Donna e un pezzo minore contro Donna sola. Ma qui le eccezioni sono più numerose e la posizione di vittoria per la parte più forte possono verificarsi assai più spesso ehe non si pensi.

Vediamone qualcuna; rinviando lo studioso per l'esame di qualche altra al § 3, lettera B, del Capitolo III della Parte precedente.

N. 17.



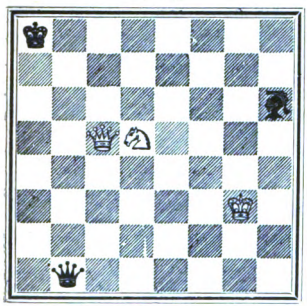
Il Bianco muove e vince.

In questa posizione di E. Rinck il Bianco vince per la

Digitized by Google

fortuita posizione del Re nero, e vince così: 1. Ah3†, Rf4 (è chiaro che l'Alfiere non può esser preso; se invece 1..., Rg5 segue 2. Dg8†, Rh4; 3. Dh7†, Rg5; 4. Dg7†, ed ora se Rh4 segue 5. Dh6, Matto!; e se Rf4, ne viene la variante del testo; e così se 1...., Rf6; 2. Dc8†, Rg5: 3. Dg8†, ecc.); 2. Db8†, Rf3; 3. Db7†, Rf4; 4. Dc7†, Rf3; 5. Dc6†, Rf4; 6. Dd6†, Rf3; 7. Dd5†, Rf2; 8. Dd4†, poi Matto.

N. 18.



Il Bianco muove e vince.

In questa posizione di A. Keidanski le forze sono eguali. Ciò non importa per l'esito del giuoco, e l'Alfiere nero potrebbe anche non esserci; la soluzione sarebbe la stessa abbreviata di due tratti. Il Bianco vince così: 1. Cb6†, Ra7!; 2. Da5†, Rb7; 3. Da8†, Rc7; 4. Dc8†, Rd6; 5. Dd7†, Rc5 (oppure 5...., Re5; 6. De7†, Rd4!; 7. Df6†, Rc5; 8. Ca4†, Rc4; 9. Dc6†, Rd4; 10. Dc5†, e vince); 6. Ca4†, Rc4!; 7. De6†, Rd4!; 8. Dd6†, Re3; 9. D × h6, Rd4!; 10. Dd6†, Rc4; 11. Dc5†, Rb3; 12. Db5†, Rc2; 13. Df5†, Rc1; 14. Df4†, Rc2; 15. De4†, Re1; 16. De3†, Rc2; 17. Dc3†, Rd1; 18. Cb2†, Re2; 19. Df3†, Rd2; 20. Cc4†, Rc1!; 21. Df1†, Rc2; 22. Ca3†, e vince.

In generale si può ritenere che Donna e Cavallo sono più forti che Donna ed Alfiere.

Capitolo IV.

Finali di Torre.

I finali teorici di Torre, al pari ed anzi più dei finali di soli pedoni, sono tra i più difficili, perciò non si saprebbe troppo raccomandarne lo studio, tanto più che sono quelli

Digitized by Google

che più spesso di tanti altri si avverano sulla scacchiera. Infatti la maggior parte delle partite che hanno un finale propriamente detto, si chiudono con una posizione dove stanno una o più Torri in campo. Quelle posizioni non saranno precisamente soggette a investigazioni teoriche già stabilite, — che rare volte. Ma la conoscenza profonda dei finali propriamente teorici, di quelli cioè dove sono in svolgimento le più semplici combinazioni, come per esempio Torre e un pedone contro Torre sola; Torre e un pezzo minore contro Torre sola, ecc., — gioveranno immensamente anche per sapersi regolare bene in quelle combinazioni dove sono in lotta più pezzi e più pedoni.

Nello studio dei finali quindi, per la sua importanza pratica, lo studio dei finali di Torre è da mettersi in prima linea. In questo nostro libro non possiamo approfondirlo che ben poco, ma insegneremo almeno la via che dovrà seguire il principiante qualora voglia perfezionarsi anche in questo ramo dello scibile scacchista, ricorrendo a libri che ne trattano esclusivamente.

§ 1.

Torre contro soli Pedoni.

La Torre combatte facilmente contro i pedoni avversari, purchè possa agire unitamente al proprio Re.

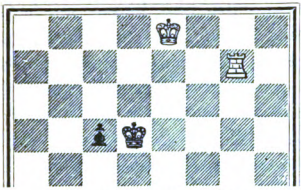
Se invece il Re sia fuori d'azione, anche un solo pedone, purchè sostenuto, può pattare contro la Torre.

Abbiamo veduto come ciò possa avvenire in determinati casi anche contro la Donna. Contro la Torre invece non vi sono eccezioni; qualunque pedone sostenuto dal suo Re nella stessa linea orizzontale e spinto almeno alla quarta casa, patta contro la Torre, purchè il Re avversario sia in posizione tale da non potervisi avvicinare. Il Re avversario potrà sempre avvicinarsi al pedone purchè acquisti l'opposizione in linea orizzontale contro l'altro Re almeno nel momento che il pedone viene spinto alla settima casa.

Vedasi per esempio la seguente posizione:

Digitized by Google

N. 1.



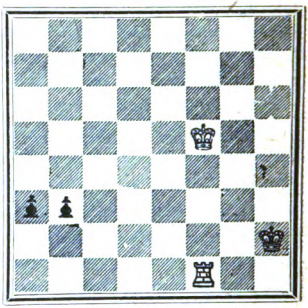
Il Bianco muove e vince.

Qui il Re bianco sta in posizione sfavorevole, però può giungere a conquistare quella di vittoria con un giuoco corretto, così: 1. Tc7! (se invece giuoca 1. Rd7?, il giuoco sarebbe patto con 1...., c4; 2. Tg1, c3!, ecc.) c4; 2. Rd7, Rd4; 3. Rc6, Rd3; 4. Rc5, c3; 5. Rb4, c2; 6. Rc3, e vince.

Quando due pedoni sono giunti alle seste loro case ed il Re avversario sia tanto lungi da non potere attaccare alcuno di essi mentre vengono spinti in settima, vincono regolarmente contro la Torre anche senza essere sostenuti perchè nessuno dei due può venire attaccato e preso dalla Torre senza che l'altro si spinga all'ottava.

Ciò non ha bisogno di dimostrazione. Vi sono però alcuni casi in cui la Torre giunge eccezionalmente a pattare anche contro due pedoni alla sesta casa, col Re lontano. Vedasi questo nostro studio:

N. 2.



Il Bianco muove e patta.

Qui il Bianco patta forzatamente così:

1. Rf5 — f4! Rh2 — g2

Se invece 1...., b2 segue 2. Tb1, Rg2; 3. Re3, Rh3; 4. Rf3, Rh2; 5. Re3, Rg3; 6. Tg1†, Rh2; 7. Tb1, Rg2; 8. Rd3. Rh3; 9. Rc2, a2; 10. R×b2 e patta. Lo stesso giuoco seguirebbe se il Nero movesse invece l'altro pedone.

2. Tf1 — b1!

Tanto questo come il tratto precedente sono gli unici per pattare il giuoco! Con qualunque altro il Bianco perderebbe.

2. . . . , a3 — a2
3. Tb1 — a1 Rg2 — f2
4. Rf4 — e4 Rf2 — e2

Se invece 4...., Rg3 segue 5. Tg1†, Rh2 (Rh3; 6. Rf3, Rh2? 7. Ta1 e vince!); 6. Ta1, Rh3. 7. Rf3,

Digitized by Google

Rh2; 8. Re3, Rg3; 9. Tg1†, Rh4; 10. Rf4, e patta.

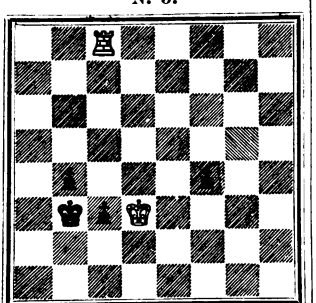
5. Re4 — d4	Re2 — d2!
6. Rd4 — c4	Rd2 — c2
7. Rc4 — b4	Rc2 — b2

Se invece 7...., b2 segue 8. T × a2 e patta.

8. Ta1 — h1	a2 — a1D
9. Th1 × a1	Rb2 × a1
10. Rb4 × b3	Patta.

Contro tre pedoni in posizione vantaggiosa la Torre difficilmente può pattare, ma se il proprio Re può avvicinarli, eccezionalmente può anche vincere. Vedasi questo bellissimo studio di A. Zinkl, dimenticato, non si sa perchè, in qualche recente pubblicazione di finali:

N. 3.



Il Bianco muove e vince.

Non vi è che una sola maniera di giuocare per vincere; occulta e scabrosa!

Non vince 1. Tf8?, Rb2; 2. T × f4, b3; 3. Tf1, c2; 4. Rd2, Ra2; 5. Rc3, ed ora il Nero ha una bella combinazione di patto con 5...., c1D†; 6. T × c1, b2; 7. Tc2, Ra1!; 8. T × b2. Stallo!

Vince soltanto 1. Th8!!, Rb2 (se 1...., c2 segue: 2. Tc8, Rb2; 3. T × c2, Ra3; 4. Tf2, b3; 5. Rc3, f3; 6. Tb2 e vince; e se invece 1...., Ra2 segue 2. Rc2, b3†; 3. R × c3, b2; 4. Ta8†, Rb1; 5. Tb8 e vince); 2. Th2+, Rb1 (se Rc1, subito 3. Tf2; e se invece 2...., Rb3; segue 3. Tf2, f3. 4. Th2, Ra3; 5. Rc4 e vince in ogni caso); 3. Tg2! (la tattica del Bianco è di impedire la spinta del PAD, e per questo deve mettersi in condizione di attaccare il PCD quando il Re nero trovasi in fila dello stesso pedone, conservando in pari tempo il dominio della seconda linea. Sarebbe mal giuocato ora 3. Tf2, perchè dopo 3...., f3; 4. Th2 segue 4...., Rc1; e il tratto 5. Th4 non avrebbe alcuna efficacia, per il seguito 5...., f2; 6. Tf4, c2; 7. T × f2, b3; 8. Rc3, Rb1 e patta); Rc1; 4. Tf2, f3 (naturalmente se 4...., Rb1 segue 5. 5. T × f4); 5. Th2, Rb1; 6.

Digitized by Google

Th4! ed ora il Bianco ha vinto perchè se 6...., f2 segue 7. T × b4 + e poi 8. Tf4; se 6...., c2 segue 7. T × b4 +, Rc1; 8. Tc4, ecc.; e finalmente se 6...., b3, segue 7. R × c3, b2; 8. Tb4, Ra1; 9. T × b2, e vince.

§ 2.

Torre contro pezzi minori.

Contro un solo pezzo minore a parità di pedoni la Torre lotta con vantaggio; spesso lotta con vantaggio anche contro due pezzi minori se alla Torre va accompagnato qualche pedone libero. Se non vi sono pedoni nè da una parte nè dall'altra, il giuoco è patto. Ciò come regola generale teorica; nella pratica invece le eccezioni possono essere moltissime. E invero, si faccia attenzione ai seguenti principî:

La Torre contro il solo Cavallo vince soltanto eccezionalmente quando il Cavallo o per errore o per la forza della combinazione è costretto a separarsi dal suo Re. Allora il Re avversario e la Torre lo accerchiano, lo obbligano a confinarsi in una delle ultime file dello scacchiere, e finalmente lo prendono. Ma allorquando il Cavallo sta vicino al suo Re nè è possibile allontanarlo, la Torre non potrà mai riuscire a vincere nemmeno quando Re e Cavallo sieno ridotti in in una delle ultime file laterali.

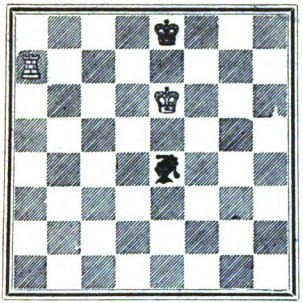
Contro l'Alfiere, del pari che contro il Cavallo, regolarmente la Torre non può vincere. Il miglior sistema di difesa pel giuocatore che ha l'Alfiere sarà sempre di occupare col suo Re un angolo della scacchiera del colore opposto a quello dell'Alfiere, tenendo questo in posizione da poter sempre coprire vicino al suo Re gli scacchi della Torre.

Se il Re non può occupare questo angolo della scacchiera e si trova invece nel mezzo di una delle quattro file laterali della scacchiera, o ciò che è peggio si trovasse vicino all'angolo del colore stesso dell'Alfiere ed abbia il Re avversario in opposizione, la Torre può sovente forzare la vittoria.

Nella seguente posizione (di H. Gottschall) ci si dimostra una bella eccezione della vittoria della Torre contro l'Alfiere.

Digitized by Google

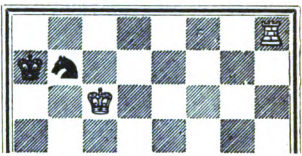
N. 4.



Il Bianco muove e vince.

1. Te7†, Rd8 (oppure 1...., Rf8; 2. Rf6, Af3; 3. Te3, Ag4; 4. Tg3, Ae2; 5. Tg2, Af3; 6. Tf2, Ac6; 7. Tc2, Ad7; 8. Tb2, Rg8; 9. Tb8†, Rh7; 10. Tb7 e vince); 2. Rd6, Ad3 (se 2...., Aa8 allora 3. Ta7, Ae4; 4. Ta4, Ab7; 5. Th4 e vince); 3. Te3, Ac4 (se invece 3...., Ac2 segue 4. Te2, Ad3; 5. Td2 e vince come nel seguito di questa variante); 4. Tc3, Ae2; 5. Tc2, Ad3; 6. Td2, Ag6 (se invece giuoca l'Alfiere in *c4* od *e4* vince la mossa del Re dando scacco di scoperta; se giuoca l'Alfiere in *b5* o *f5* vince 7. Tb2, o Tf2; e finalmente se 6...., Aa6 segue la stessa linea di giuoco del testo 7. Ta2, Ab7; 8. Th2 e vince); 7. Tg2, Af7; 8. Th2, Rc8 (oppure Ae8; 9. Th8); 9. Th8†, Rb7; 10. Th7 e vince.

N. 5.



Il Bianco vince.

Questa posizione offre invece una bella eccezione al patto del Cavallo contro Torre, ed è una curiosità scacchistica assai interessante perchè rappresenta uno dei più antichi finali di partita che abbia registrata la storia degli scacchi. Si trova in un codice arabo del 1257 che si conserva nel *British Museum* al N. 7515, ed è un finale di partita del celebre giuocatore arabo Aladli.

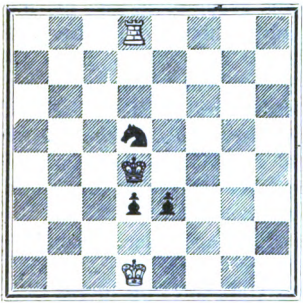
Il Bianco anche senza il tratto vince così: 1...., Ca5†; 2. Rb5, Cb7! (se invece Cb3, il Bianco vince con 3. Td8, Cc1; 4. Td2, Cb3; 5. Td3, Cc1; 6. Te3, ecc.); 3. Tf8 (il Bianco non può giuocare subito 3. Th7, perchè il giuoco sarebbe patto con 3...., Rb8!; 4. Rb6, Cd8, ecc.) Cd6†; 4. Rc6, Cc4; 5. Td8!, Ca5† (se

Digitized by Google

invece 5...., Ce5† allora 6. Rc5, Rb7; 7. Td5, Cg6; 8. Rd6, Cf4; 9. Td2, Rb6; 10. Re5, Cg6†; 11. Rf6 e vince perchè il Cavallo non può fuggire; e se 5...., Cb6 segue: 6. Td4, Cc8; 7. Rc7, Cb6; 8. Td1, Ca8†; 9. Rc6, Rb8; 10. Th1, Ra7; 11. Tb1 e vince); 6. Rb5, Cb7; 7. Td7, Rb8; 8. Rb6, Ra8; 9. Th7! e vince.

Il Cavallo è più debole dell'Alfiere, nella lotta contro la Torre, ciò che si può ritenere anche dal seguente esempio di Von der Lasa:

N. 6.



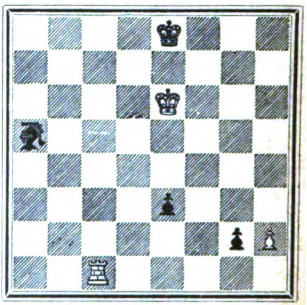
Il Bianco patta.

Qui il giuoco è patto anche se il tratto è al Nero: 1...., d2; 2. Re2, Rc4; 3. Tc8†, Rb3; 4. Td8, Cc3†; 5. R × e3 e patta. Oppure se il tratto è al Bianco 1. Td7, Re5; 2. Td8, d2; 3. Tc8, Re4; 4. Tc2, Rd3; 5. T × d2†, e × d. Stallo.

Se invece del Cavallo il Nero avesse nel suo posto un Alfiere, il giuoco sarebbe vinto, anche se il tratto fosse al Bianco. Infatti: 1. Re1, Rc5; 2. Tc8† (se 2. Te8 vince 2...., d2†; 3. Rd1, Ab3†, ecc.) Rb4; 3. Tb8†, Rc3; 4. Tc8†, Ac4 e vince. Oppure 1. Td7, Rc5; 2. Td8, Ab3†; 3. Re1, Rc4; 4. Tc8†, Rd4; 5. Td8†, Rc3, ecc.

Un curioso esempio di patto della Torre contro Alfiere e due pedoni troviamo in questo esempio di F. Amelung:

N. 7.



Il Bianco muove e patta.

1. Rf5, e2; 2. Rg4, e1D (se 2...., Ab6 allora 3. Rf3, g1D; 4. T × g1, A × g1; 5. R × e2, patta); 3. T × e1, A × e1; 4. Rh3, g1C† (se 4...., c1D,

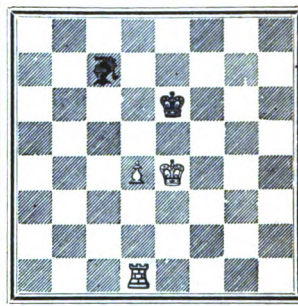
Digitized by Google

oppure c1T, il Re bianco è stallo; se invece 4...., c1A, il Nero non potrà mai vincere con due Alfieri dello stesso colore); 5. Rg2, Ce2; 6. Rf1 e guadagna uno dei due pezzi, pattando forzatamente!

L'Alfiere, come regola generale, patta facilmente contro la Torre sola, ed anzi tanta forza si riconobbe in esso che il Salvio e il Philidor stabilirono il principio che regolarmente l'Alfiere patta anche contro Torre e un pedone. Questa teoria però fu più tardi riconosciuta falsa, e l'Alfiere contro Torre e pedone deve, meno pochissime eccezioni, sempre soccombere. Ma in realtà le manovre per forzare la vittoria sono generalmente così sottili, così nascoste, così varie a seconda della fila e dell'avanzamento del pedone, che in pratica crediamo sia ben difficile a chi non ha studiato questo finale con qualche profondità, di riescire a vincere.

Se il pedone sostenuto dal suo Re sta in una casa dello stesso colore dell'Alfiere avversario, la Torre vince assai facilmente purchè si abbia avvertenza di non spingere il pedone, se non si ha già assicurata (colla posizione vantaggiosa del proprio Re) immediatamente un'altra spinta del pedone in maniera che possa occupare con sicurezza ancora una casa dello stesso colore dell'Alfiere.

N. 8.



Il Bianco vince.

In questa posizione presentata da Philidor come esempio di giuoco patto, il Bianco invece vince facilmente così: 1. Ta1, Ag3; 2. Ta6†, Ad6; 3. Tb6, Rd7; 4. Rd5, Ag3; 5. Tb7†, Ac7; 6. Ta7, Rd8; 7. Rc6, e adesso avendo assicurato al proprio pedone due spinte consecutive, il giuoco è subito deciso.

Ma le grandi difficoltà si incontrano quando il pedone invece di trovarsi in una casa dello stesso colore dell'Al-

Digitized by Google

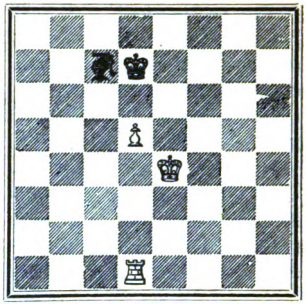
fiere si trova in una casa di diverso colore, e il Re avversario vi sta di fronte, tenendo coll'Alfiere guardate le case laterali in maniera che l'altro Re non possa sostenervisi per proteggere l'avanzamento del pedone.

Sono allora necessarie delle particolari manovre della Torre e del Re, che variano a seconda della fila dove si trova il pedone, e del differente avanzamento di esso, e che a seconda della posizione di questo pedone sono più o meno difficili.

Non possiamo in questo libro seguire nelle sue molteplici fasi questo interessantissimo finale; seguiremo però lo studio della posizione di Philidor che potrà fornire al principiante sufficienti cognizioni per regolarsi in casi analoghi.

Nella posizione suesposta (N. 8) Philidor fa giuocare al Bianco il cattivissimo tratto 1. d4 — d5†, al quale il Nero risponde con 1...., Re6 — d7; dopodichè risulta la seguente posizione della quale raccomandiamo al principiante uno studio diligente, e una investigazione accurata, per quanto astrusa possa sembrare:

N. 9.



Il Bianco muove e vince.

Il Bianco vince anche in questo caso, ma le manovre per vincere sono di una estrema difficoltà, mentre prima di spingere 1. d4 — d5†, il Bianco, come abbiamo veduto, aveva una linea di giuoco semplicissima e rapida per vincere.

Nella suesposta posizione (N. 9), il Bianco vince così:

1. Td1 — a1! Ac7 — g3

Il Nero può anche giuocare l'Alfiere altrimenti, ma perderebbe più presto, venendone le stesse posizioni cui arriveremo più tardi, con qualche tratto di vantaggio pel Bianco. Se invece giuoca 1...., Rd6 segue 2. Ta6†, Rd7; 3. Rd4, Ag3; 4. Tf6, Ah4; 5. Tg6, Ae1; 6. Tg7†, Rd6; 7. Tg2, Ab4; 8. Tg6†, Rd7; 9. Tg1 ecc., trovandosi adesso la posizione allo stesso punto in cui la troveremo al tratto sesto della variante (*A*).

Digitized by Google

2. Ta1 — a7† Rd7 — d6

Coprendosi coll'Alfiere sarebbe subito perduto per il seguito 3. Rf5, Rd6; 4. T×c7, ecc.

3. Ta7 — a6† Rd6 — d7
4. Ta6 — g6 Ag3 — b8 (*A*)
5. Tg6 — g7†

Sarebbe inutile adesso il tentativo di passare col Re. Per esempio: 5. Rd4, Aa7†; 6. Re5, Ab8†; 7. d6?, Rc6; 8. Th6, Rc5 e il giuoco è patto.

5. . . . , Rd7 — d6
6. Tg7 — f7 Ab8 — c7
7. Tf7 — f6† Rd6 — e7

Se invece Rd7 segue 8. Rd4, Ab8 (se Ah2 segue 9. Tg6, Ab8; 10. Tg7†, Rd6; 11. Re4 e ne viene la continuazione che vedremo più avanti; se invece Ad8 segue 9. Tg6, Ae7; 10. Tg7! Rd6; 11. Re4, Ad8; 12. Tg6†, Rd7; 13. Re5 e vince); 9. Tf7†, Rd6; 10. Rc4, Ac7; 11. Tf6†, Re7; 12. Tg6, Ad6; 13. Rb5, Rd7; 14. Tg7†, Ae7; 15. Rb6 e poi T×e7 e vince.

8. Tf6 — g6 Re7 — d7

Se Ad6 segue 9. Tg7†, Rf6; 10. Td7, Ac5; 11. Rd3, Re5; 12. Rc4, Ad6; 13. Th7, Af8; 14. Th8 e vince; e se invece Ab8 segue 9. Rd4, Rd7; 10. Tg7†, Rd6; 11. Rc4, Ac7; 12. Tg6†, Rd7; 13. Rc5 e vince.

9. Re4 — d4 Ac7 — f4
10. Tg6 — g4 Af4 — d2

L'Alfiere deve abbandonare la diagonale *b* — *h*. Se invece giuoca Ah6 segue 11. Re5, Af8; 12. Tg6 e vince; e se Ac1 segue 11. Tg7†, Rd6; 12. Tg2, Af4 (Aa3; 13. Tg6†, Rd7; 14. Tb6); 13. Re4, Ac1; 14. Ta2, Ag5; 15. Ta6†, Rd7; 16. Re5 e vince.

11. Tg4 — g2!

Anche adesso sarebbe inutile il tentativo di spingere alla sesta il pedone e passare col Re alla quinta. Per esempio: 11. Tg7†, Rd6; 12. Tg6†, Rd7; 13. d6?, Rc6; 14. Re5, Ab4 e patta.

11. . . . , Ad2 — f4
12. Tg2 — f2 Af4 — g3
13. Tf2 — f7† Rd7 — d6
14. Tf7 — f6† Rd6 — d7
15. Tf6 — f3 Ag3 — d6
16. Tf3 — f7† Ad6 — e7
17. Rd4 — e5, e vince.

(*A*).

4. . . . , Ag3 — e1
5. Re4 — d4!

Qui erroneamente Philidor fa giuocare al Bianco 5. d6, dopodichè il giuoco è patto forzatamente. La spinta alla sesta del pedone non può effettuarsi quando il Re bianco non abbia acquistata la posizione sicura per potersi portare e mantenersi nella sesta fila.

5. . . . , Ae1 — b4
6. Tg6 — g1 Rd7 — d6

Se invece Re7 segue 7. Rc4, Ad2; 8. Tg2, Ah6; 9. d6†, Rd7; 10. Rd5 e vince; e se al contrario movesse l'Alfiere ne verrebbero i giuochi della variante principale con 6...., Af8; 7. Tg2, Aa3 (Ae7; 8. Tg7, Rd6; 9. Re4); 8. Ta2, Ab4; 9. Tb2, Af8; 10. Tb7†, ecc.; oppure con 6...., Aa3; 7. Tg7†, Rd6; 8. Tg6†, Rd7; 9. Tb6, Af8; 10. Tb7†, Rd6; 11. Re4, ecc.

Digitized by Google

7. Tg1 — c1 Ab4 — d2

Se Aa5 segue 8. Tc6†, Rd7; 9. Rc5, Ad2; 10. d6, Re6; 11. Tc7 e vince; e se invece Rd7 segue 8. Tb1, Ad2; 9. Tb2, Af4; 10. Tb7†, Rd6; 11. Tb6†, Rd7; 12. Tf6 e siamo alle stesse posizioni che abbiamo analizzato nella precedente variante principale.

8. Tc1 — c6† Rd6 — d7
9. Tc6 — c2 Ad2 — e1
10. Rd4 — c5 Ae1 — g3!
11. Tc2 — g2 Ag3 — d6†
12. Rc5 — d4 Ad6 — f8
13. Tg2 — g3 Af8 — b4
14. Tg3 — b3 Ab4 — e1
15. Rd4 — e5, e vince.

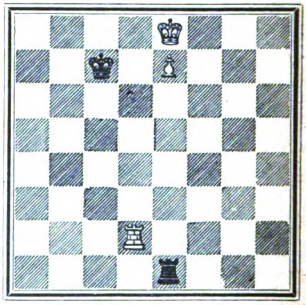
Contro due pezzi minori la Torre patta regolarmente, ma se vi sono pedoni dall'una o dall'altra parte allora si entra nel vasto campo delle combinazioni, e l'esito del giuoco dipende sempre dalle circostanze e può portarsi a favore tanto dell'una che dell'altra parte.

§ 3.

Torre contro Torre e Pedoni.

Spesso quando vi sono sulla scacchiera Torre e pedoni contro Torre e pedoni, anche un solo pedone di più decide della vittoria, ma sono innumerevoli i casi in cui il pedone di più non è sufficiente per vincere. Ciò avviene specialmente quando la parte più debole possa fare una liquidazione fortunata di tutti i pedoni, in maniera che non resti sulla scacchiera che il solo ed unico pedone di più. Allora la questione resta molto semplice; — il pedone di più vince se il Re avversario è molto lontano, o in ogni caso non possa metterglisi davanti; e al contrario se il Re avversario può occupare la stessa sua linea collocandoglisi di fronte, il pedone non può più vincere forzatamente, ma il giuoco sarà patto.

N. 10.



Il Bianco vince.

In questa posizione il Re nero non può mettersi davanti al pedone, quindi il giuoco è perduto. Abbiamo in questo esempio la posi-

Digitized by Google

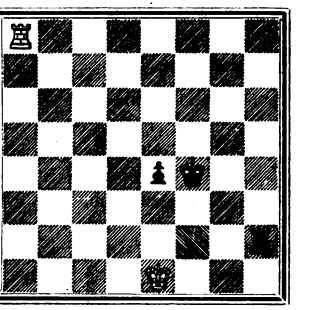
zione tipo a cui deve giungere regolarmente chi ha il pedone di più per forzare la vittoria. È indifferente che il pedone sia in altre file, eccezione fatta per la fila di Torre che è per il pedone la fila più difficile. Il Bianco col tratto vince così: 1. Tf2, Th1; 2. Rf8, Th8+; 3. Rg7, Te8; 4. Rf7, Rd7; 5. Td2+, e vince.

Se il Nero ha il tratto, la vittoria è più difficile, perchè la sua Torre occupa subito la fila laterale al Re bianco impedendogli l'uscita da quella parte, e non è più possibile di vincere che in una sola maniera, mentre col tratto il Bianco può vincere in più modi. Infatti sia al Nero il tratto: 1...., Tf1!; 2. Td4! (unica via di vincere) Tf2; 3. Tc4+, Rb6; 4. Rd7, Td2+; 5. Re6, Te2+; 6. Rd6, Td2+; 7. Re5, Te2+; 8. Te4, e vince.

Queste manovre per vincere riescono in qualunque fila trovisi il pedone, tranne che si trovi in fila di Torre, dove, come abbiamo detto, la vittoria è rare volte possibile, ed è affatto impossibile quando il pedone è alla settima col suo Re davanti.

Vedasi invece la seguente posizione:

N. 11.



Giuoco patto.

Philidor diede questa posizione colla Torre in *a3*, cioè alla terza linea, raccomandando di conservarla alla terza linea finchè non fosse spinto alla sesta il pedone; e di portare la Torre in alto appena il pedone fosse spinto, sotto pena di perdere il giuoco, movendo altrimenti. Con altre parole, sosteneva che nella suesposta posizione (essendo già la Torre in alto), se il Bianco aveva il tratto poteva pattare giuocando subito 1. Ta3, prendendo così la posizione tipica di giuoco patto; ma se invece il tratto era al Nero, questo dovesse vincere e vincesse così: 1...., Rf3; 2. Tf8+, Re3, 3. Rf1!, Th1+; 4. Rg2, Te1; 5. Te8 (questo è un errore) Rd2; 6. Rf2, e3+;

Digitized by Google

7. Rg2, Re2!; 8. Te7, Td1; 9. Te8, Td7; 10. Te6, Tg7+; 11. Rh2, Rf2; 12. Tf6+, Re1; 13. Te6, e2; e il Nero vince come nella posizione N. 10.

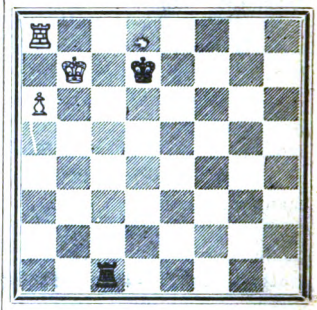
Senonchè il Philidor, e con lui tutti i teorici che lo seguirono e riportarono la sua soluzione, errarono. E ciò serva a provare una volta di più quanto astruso e sottile sia lo studio dei finali, e quanto facile ingannarvisi anche pei provetti maestri.

In questa posizione (N. 11) il giuoco è sempre patto, sia il tratto al Bianco o al Nero, nè c'è alcuna necessità che la Torre si mantenga alla terza linea. La dimostrazione del Philidor è sbagliata al tratto quinto del Bianco come abbiamo accennato. Invece del tratto erroneo 5. Te8?, il Bianco deve giuocare 5. Ta8! e il Nero non può più vincere. Infatti 5. Ta8!, Td1; 6. Te8!, Td4 (la tattica per vincere del Nero è di spingere il pedone avendo il proprio Re davanti; col tratto del testo tenta di muovere il Re e conquistare la casa *e2*, ma il Bianco glielo impedisce); 7. Rf1! Rd2; 8. Rf2, Rd3; 9. Re1 e patta.

La sola condizione per ottenere il patto è che il pedone non possa venire spinto alla sesta col proprio Re davanti.

Il pedone di Torre è quello contro cui riesce più facile di pattare alla Torre sola, e che è più malagevole di condurre alla vittoria laddove la vittoria è possibile.

N. 12.



Il Bianco muove e vince.

In questa posizione (di Puder) il Bianco per vincere deve giuocare molto attentamente. Così: 1. a7, (con qualunque altro tratto il giuoco sarebbe patto) Tb1+; 2. Ra6, Ta1+ (il Bianco minaccia il sacrificio della Torre, e quindi la promozione del pedone all'ottava); 3. Rb6! (tratto unico per vincere; se 3. Rb5 segue 3...., Rc7; 4. Tc8+, Rb7; e il Bianco non può più vin-

Digitized by Google

cere) Tb1 †; 4. Rc5, Ta1; 5. Th8, T×a7; 6. Th7 †, e vince.

Se al primo tratto in luogo di 1. a6 — a7, il Bianco giuocasse altrimenti, il giuoco sarebbe patto. Infatti se 1. Th8 segue subito Tb1 †; 2. Ra7, Rc7, e il Bianco non può più vincere; e se 1. Tb8 segue Tb1 †! (non 1..., Tc7 †? dato dall'autore, e riportato da Berger perchè allora il Bianco vince egualmente con 2. Rb6, Tc6 †; 3. Rb5, Tc7; 4. Th8!, Rd6; 5. Th6 †, Rd7; 6. a7, Tc8; 7. Th7 †, Rd8; 8. Rb6 e vince. Al tratto quarto i sullodati, in luogo di 4. Th8! fanno giuocare 4. Tb7? e allora il Nero può pattare con 4...., Rc8; 5. Rb6, Tc1; 6. Th7, Tb1 †; 7. Rc6, Rb8, ecc.; oppure 6. a7, Tb1 †; 7. Rc6, Tc1 †, ecc., pattando in ogni caso); 2. Ra7, Tc1, e il Bianco non può più vincere.

Torre e due pedoni come regola generale vincono sempre contro la Torre sola, anche se il Re avversario sta loro di fronte. Però non sono rare le eccezioni, specialmente contro due pedoni uniti se questi sono nelle file di Torre e di Cavallo.

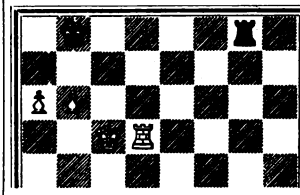
Queste eccezioni si possono incontrare in due circostanze:

1) quando il Re della parte dei pedoni è talmente esposto alle infestazioni della Torre avversaria che non può mai trovare il momento opportuno per spingerli.

2) quando l'altro Re occupa una tale posizione di sicurezza da dove non possa venire sloggiato.

La seguente posizione è una delle più facili per forzare la vittoria.

N. 13.



Il Bianco vince qui in più maniere, però deve avere la massima attenzione nello spingere l'uno o l'altro pedone, perchè una spinta inconsulta potrebbe rendere patto forzatamente il giuoco.

La più semplice maniera di vincere è 1. Rb5, Ra8; 2. a7, Rb7; 3. Td7 †, Ra8; 4. Ra6, e vince.

Una diversa: 1. Te5, Th8; 2. Rd6, Th6 †; 3. Te6, Th8; 4. Rd7, Tc8; 5. Te8, ecc.

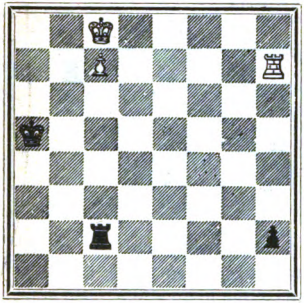
A questa posizione potrà sempre condursi l'abile giuo-

Digitized by Google

catore, quando i pedoni sono poco avanzati.

Chiudiamo questo paragrafo con qualche esempio di combinazioni varie di Torri e pedoni, ritenuto che in questo campo gli esempi si potrebbero moltiplicare a centinaia, se non altro essendone ricchissima la serie delle partite giuocate dai grandi maestri.

N. 14.

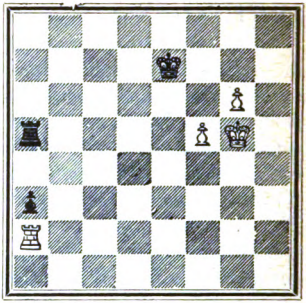


Il Bianco muove e vince.

Questa posizione è di E. Lasker. Il Bianco vince così: 1. Rb7, Tb2†; 2. Ra7, Tc2; 3. Th5†, Ra4; 4. Rb7, Tb2†; 5. Ra6, Tc2; 6. Th4†, Ra3; 7. Rb6, Tb2† (evidentemente non c'è altro a fare) 8. Ra5, Tc2; 9. Th3†, Ra2; 10. T × h2, e vince.

La seguente posizione invece rappresenta la fine di una partita giuocata:

N. 15.



Il Bianco muove e vince.

Qui il Bianco col sacrificio di uno dei due pedoni si assicura la vittoria. Se subito 1. Rh6? segue 1...., Rf6, e patta.

Il Bianco vince così: Te2†, Rf8; 2. Rh6, T × f5 (se invece 2...., a2 segue 3. g7†, Rf7; 4. Rh7, Ta8; 5. T × a2, e vince); 3. g7†, Rf7; 4. Te8!, Tf6†; 5. Rh7, R × e8; 6. g8D†, Re7; 7. Da8, e vince.

Vedasi anche nella Parte III, Capitolo III, qualche altro esempio.

§ 4.

Torre contro Torre e pezzi minori.

Un pezzo minore di più quando non ci sono pedoni non è sufficiente per vincere.

La Torre e l'Alfiere uniti contro la Torre sola non pos-

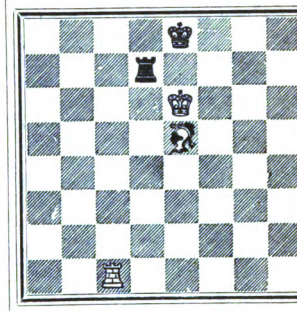
Digitized by Google

sono vincere che eccezionalmente, e il giuoco è di regola sempre patto.

La Torre e l'Alfiere possono bensì ridurre forzatamente il Re avversario in una delle ultime file della scacchiera, ma questo risultato non è decisivo. Il Re avversario anche ridotto alle ultime file, non per questo dovrà soccombere. Kling e Kuiper nel *Palamède* 1846 hanno condensato in cinque classi tutte le varie posizioni dei pezzi col Re della parte più debole ridotto ad una delle quattro ultime file laterali. Di queste cinque classi di posizioni quattro sono favorevoli alla difesa perchè, meno pochissime eccezioni, il giuoco è sempre patto; l'altra invece è favorevole all'attacco, perchè in questa (meno un solo caso) il giuoco è sempre vinto per la Torre e l'Alfiere uniti.

Noi non possiamo qui occuparci di tutto questo. Riportiamo solo un esempio della quinta classe (i due Re in opposizione) favorevole all'attacco, e precisamente la classica posizione di Philidor che a lui servì a generalizzare il principio della vittoria, di T e A, e che invece non è che una eccezione.

N. 16.



Il Bianco muove e vince.

1. Tc1 — c8 † Td7 — d8
2. Tc8 — c7 Td8 — d2!

Questo è il migliore tratto del Nero; se invece 2...., Rf8 segue 3. Th7, Te8 †; 4. Rf6, Rg8; 5. Th3, T muove 6. Rg6 e vince; oppure se 2...., Ta8 segue 3. Th7, Ta6 †; 4. Ad6 e vince.

3. Tc7 — b7.

Siccome la Torre nera occupa una eccellente posizione potendo dare scacco in *e2* appena l'Alfiere si muova, così il Bianco prima di cominciare l'attacco decisivo, perde tempo per sloggiare la Torre avversaria dalla sua forte posizione.

3. . . . , Td2 — d1
4. Tb7 — g7 Td1 — f1

Sarebbe ancora peggio muovere il Re (cosa sempre pericolosa in questo genere di posizioni). Per

Digitized by Google

esempio: 4....., Rf8; 5. Tg4 (minacciando Ad6†) Te1; 6. Tc4, Rg8; 7. Th4 e vince.

5. Ae5 — g3 Tf1 — f3

Se Rf8 segue 6. Tg4, Re8! 7. Tc4, Td1 (Rf8; 8. Ae5); 8. Ah4, Rf8; 9. Af6, Te1†; 10. Ae5, Rg8; 11. Th4 e vince. La Torre dovendo muoversi per evitare questa variante (che deriva dalla mossa di Re) deve forzatamente occupare una cattiva casa, cioè una posizione da dove non può più evitare la perdita del giuoco. Questa è la vera cagione, osserva Centurini, per cui il Bianco può vincere.

6. Ag3 — d6 Tf3 — e3†
7. Ad6 — e5 Te3 — f3!
8. Tg7 — e7† Re8 — f8

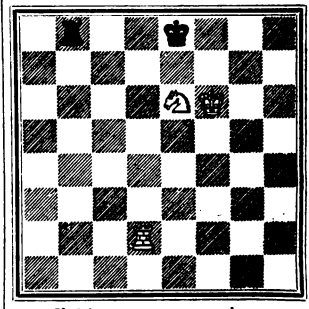
Se Rd8 segue naturalmente 9. Tb7 e vince subito.

9. Te7 — c7 Rf8 — g8
10. Tc7 — g7† Rg8 — f8!
11. Tg7 — g4 Rf8 — e8
12. Ae5 — f4, e vince.

La Torre in unione al Cavallo non può vincere contro la Torre sola, come non possono vincere Torre ed Alfiere uniti. Le eccezioni nel caso del Cavallo sono ancora in minor numero che nel caso dell'Alfiere, e praticamente sarà sempre più facile vincere contro la sola Torre coll'Alfiere unito alla Torre, che non con Cavallo e Torre. La Torre e l'Alfiere uniti hanno questo vantaggio, che possono sempre ridurre il Re avversario ad una delle ultime file della scacchiera, mentre non lo possono Torre e Cavallo. Quando il Re avversario occupa il mezzo della scacchiera o una casa di terza fila, la Torre ed il Cavallo di regola non potranno mai forzarlo ad una delle quattro ultime file. Ciò è tanto più rilevante in quanto che le poche eccezioni in favore della vittoria dei due pezzi si avverano sempre quando il Re avversario è ridotto ad una delle ultime file e specialmente ad uno degli angoli, o in sua vicinanza.

Furono fatti su questi finali degli studî profondi e dettagliatissimi che basterebbero da soli a riempire un volume. Noi qui dobbiamo limitarci a un solo esempio, di eccezione:

N. 17.



Il Bianco muove e vince.

Digitized by Google

Il Bianco vince qui in più maniere. La più semplice è questa: 1. Td4, Tc8; 2. Cg7 †, Rf8; 3. Tg4, Tc1 (oppure 3...., Tc6 †; 4. Ce6 †; e poi 5. Tg7; e se invece 3...., Rg8 segue egualmente 4. Ce6 †, e poi 5. Rf7, vincendo in ogni caso); 4. Ce6 †, Re8; 5. Tg8 †, Rd7; 6. Td8 †, Rc6; 7. Tc8 †, e vince.

Questa posizione di vittoria è assolutamente eccezionale. Basta un piccolo spostamento perchè l'esito sia differente. Si trasporti, per esempio, l'intera posizione (N. 17) di una casa a sinistra, in maniera che il Re nero stia invece a *d8*. Il Bianco non può più vincere. Infatti: 1. Tc1, Tb8; 2. Tc6 (oppure 2. Cb7 †, Re8; 3. Tf1, Tb2! e patta; oppure 2. Te1, Ta8; 3. Cf7 † Re8; 4. Tf1, Rf8! e patta) Ta8; 3. Cf7 †, Re8; 4. Ta6 (oppure 4. Tc7, Ta6 †; 5. Ce6 †, Rf8; 6. Td7, Rg8; 7. Rf6, Tb6; 8. Rg6, Rf8!; 9. Tf7 †, Rg8; 10. Tf6, Tb1, ecc.) Rf8; 5. Rf6, Re8! (se invece Rg8? segue 6. Cg4, Rf8; 7. Ce6 †, Re8; 8. Td6 e vince come abbiamo visto sopra); 6. Ce5, Td8! (unico tratto che salvi; se 7. Tc8 segue 7. Ta7, Rf8!; 8. Tf7 † e vince); 7. Te6 †, Rf8; 8. Cg6 †, Rg8; 9. Ce7 †, Rh7! (se Rh8? segue 10. Te1 !, Td6 †; 11. Rf7 e vince); 10. Rf7; Td1; 11. Te5, Tf1 †; 22. Cf5, Tf2, e il giuoco è patto.

Capitolo V.

Finali di pezzi minori.

Quei finali dove non sono in azione che soli pezzi minori, appartengono pure alla classe dei finali più astrusi.

Le difficili evoluzioni dei Re, le manovre sottili dei pedoni si complicano qui coi movimenti svariati dei Cavalli e degli Alfieri e ne seguono miriadi di combinazioni, il più delle volte troppo profonde perchè anche l'occhio più esercitato possa scoprirle a prima vista.

L'Alfiere ed il Cavallo sono comunemente ritenuti di forza eguale. Però havvi nell'uno e nell'altro una forza particolare e particolari attività che a seconda delle circostanze rendono l'uno o l'altro più forte.

Digitized by Google

Queste particolari attività le abbiamo fatte rilevare altrove per quanto riguarda il mezzo della partita, per quanto riguarda il finale ora cercheremo di farne conoscere le più importanti.

L'Alfiere agisce più da lungi, ed è più abile per arrestare la marcia dei pedoni avversari e proteggere l'avanzamento dei proprî. La qualità sua più preziosa poi consiste nel perdere o guadagnare del tempo con tutta facilità, cosa impossibile al Cavallo. Il Cavallo invece è più aggressivo; il suo movimento saltuario gli permette di attaccare qualunque punto e di portare i suoi assalti con grande facilità da destra a sinistra.

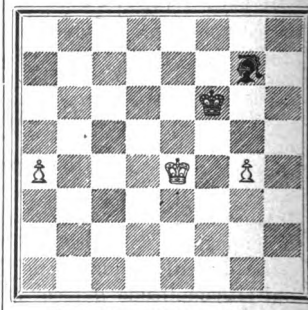
Tutto ciò risulta manifesto collo studio di molte posizioni di questo genere di finali. Nei pochi paragrafi di questo Capitolo, noi abbiamo cercato di riunire le combinazioni più importanti.

§ 1.

Alfiere contro Pedoni.

L'Alfiere lotta male contro i pedoni. La sua indole, formidabile nel principio e nel mezzo della partita di battere in breccia più punti lontani, poco giovagli contro pedoni liberi. Indipendentemente dall'azione dei due Re l'Alfiere solo può arrestare due pedoni uniti o separati da una sola casa, purchè non sieno entrambi spinti alla sesta casa. Più difficilmente potrà arrestare due pedoni separati da più case, e ancora più difficilmente può arrestare più di due pedoni anche se poco avanzati.

N. 1.



Il Bianco muove e vince.

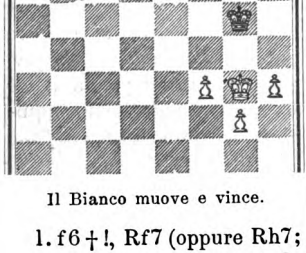
In questa ingegnosissima composizione, sebbene il Re nero sia in opposizione di uno dei due pedoni, questi vincono per essere l'Alfiere in posizione assai sfavorevole. Il

Digitized by Google

Bianco vince così: 1. a5, Af8; 2. Rd5, Ah6!; 3. g5!!, A×g5 (è chiaro che se prende col Re il PT non può venire arrestato); 4. Re4, Ah4; 5. Rf3 e vince perchè l'Alfiere non ha più movimento.

Nella seguente composizione (di Kling e Horwitz) il Bianco vince facilmente sebbene i pedoni sieno non molto avanzati.

N. 2.



Il Bianco muove e vince.

1. f6+!, Rf7 (oppure Rh7; 2. Rf4, Ad7; 3. g5, Ae8; 4. h6, Rg6; 5. Re5, Af7; 6. Rd6, Aa2; 7. Re7, Ag8; 8. f7 e vince); 2. h6, Rg8; 3. Rf5, Ad7+; 4. Rf4, Ae8 (oppure Ae6; 5. g5, Rh7; 6. Re5, Ag8; 7. Rd6, Rg6; 8. Re7 e vince); 5. Re5, Ag6; 6. Re6, Rf8; 7. g5, Re8; 8. f7+, Rf8 (oppure A×f7; 9. Rf6, Ag8; 10. Rg7 e vince); 9. Rf6, Ah7; 10. g6 e vince.

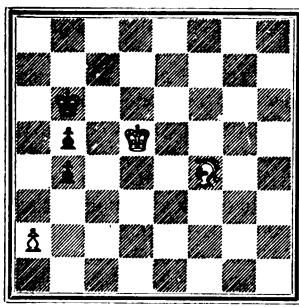
Differente è il risultato della lotta di un Alfiere contro pedoni, quando vi sono pure pedoni dalla sua parte. In tal caso l'Alfiere con un solo pedone può vincere contro quattro o cinque pedoni.

Quando l'Alfiere è accompagnato da un pedone in fila di Torre e il Re avversario è solo e può raggiungere l'angolo di colore differente dall'Alfiere dove il pedone dovrebbe arrivare a farsi Donna, il giuoco è patto; — questo abbiamo dimostrato altrove. Il giuoco sarà patto anche se il Re non è solo ma va accompagnato da un pedone in fila di Cavallo, e in un solo caso anche quando è accompagnato dal proprio PT — non mosso ed immobilizzato dal PT avversario spinto alla sesta — sia pure il cantone del colore dell'Alfiere. Se invece in fila di Cavallo stanno due pedoni, allora l'Alfiere e il pedone di Torre vincono, anche se l'angolo è tenuto dal Re avversario, e ciò perchè sarà possibile ridurlo in posizione di stallo ed obbligarlo a muovere un pedone in maniera che il PT possa cambiare di fila, prendendolo, nel tempo stesso che il secondo pedone

Digitized by Google

può muoversi per evitare lo stallo.

N. 3.

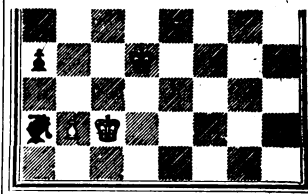


Il Bianco muove e vince.

In questa posizione il Bianco vince perchè il Nero ha due pedoni in fila di Cavallo. Se invece di due vi fosse un solo pedone, il giuoco sarebbe patto. Vince così: 1. Ad2, Rc7 (se Ra5 vince subito 2. a3; se invece Rb7 segue 2. Rd6, Rb6; 3. Ae1, Rb7; 4. Ah4, Rb6; 5. Ad8†, Rb7; 6. Ac7, Ra8; 7. Rc6, Ra7; 8. Ad8, Ra8!; 9. Rb6, Rb8; 10. Ac7†, Ra8; 11. Ad6, e vince); 2. Ag5, Rd7; 3. Rc5, Rc8; 4. Rb6, Rb8; 5. Af4†, Rc8; 6. Ag3, Rd7; 7. R × b5, Rc8, 8. Rb6, Rd8; 9. Rb7, Rd7; 10. Ae1, Rd6; 11. A × b4†, Rd5; 12. a4, Rc4; 13. a5, e vince.

Vediamo adesso una eccezione alla regola di sopra:

N. 4.



Il Nero muove e vince.

In questa interessantissima posizione (finale di partita L. Paulsen-Metger) sta un solo pedone bianco in fila di Cavallo. Questa circostanza che sarebbe sufficiente come regola generale a rendere patto il giuoco, nel caso presente non giova perchè il Re bianco non potrà mai conquistare il cantone. Infatti: 1...., Rd5! (se invece 1...., Rc4 il Bianco patta con 2. b3†, a × b; 3. Rb2 e il Nero non può più vincere. È un curioso esempio della patta del Re solo contro Alfiere e pedone che non sia il PT); 2. Rc3 (se 2. b4 segue 2...., a3!; 3. Rc3, Rc6; 4. Rc2, Rb5; 5. Rc3, Ra4, e vince); 2...., Ab3; 3. Rd2 (se 3. Rb4 segue 3...., Rd4 e vince portando il Re in *c1*. Se invece 3. Rd3, segue 3...., Rc5 seguito da Rb4 e Aa2); Rc4; 4. Rc1, Aa2; 5. Rc2 (se 5. b3† segue R ×

Digitized by Google

b3 e vince) Rb4; 6. Rd2, Ab1; 7. Rc1, Ag6; 8. Rd2, Rb3, e vince.

§ 2.

Alfiere contro Alfiere.

Quando vi sono sulla scacchiera due Alfieri di colore differente, un solo ed unico pedone di più non è sufficiente per vincere.

L'Alfiere di colore differente può pattare non di rado anche contro due pedoni, purchè questi pedoni sieno uniti, o almeno colla distanza di una sola casa l'uno dall'altro, e patta regolarmente contro i due pedoni uniti di Torre e Cavallo.

Quando invece i due pedoni separati sono distanti due o più case l'uno dall'altro, vinceranno sempre facilmente, perchè il Re e l'Alfiere avversario non potranno mai agire di conserva e l'Alfiere dovrà venire sagrificato per uno solo dei pedoni.

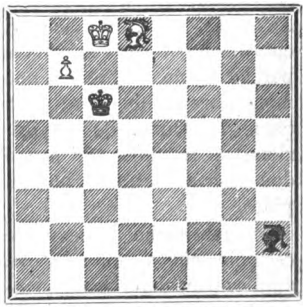
Tutto ciò non ha bisogno di dimostrazioni. Ma se gli Alfieri sono di colore eguale la parte che tiene anche un solo ed unico pedone di più ha molta probabilità di vittoria. In questo caso il patto non è possibile che in due sole combinazioni, e sono le seguenti:

1) Quando il Re della parte più debole può mettersi davanti al pedone avversario, e in una casa del colore diverso dagli Alfieri.

2) Quando il Re della parte più debole si trova in opposizione verticale ed in contiguità al pedone: e il suo Alfiere può manovrare sopra due case nella diagonale più corta delle due che si incrociano davanti al pedone.

Le varie combinazioni di questo difficile finale sono state registrate, e divise in sei classi speciali dal nostro finalista avv. Centurini di Genova. I suoi studî sono interessantissimi e assai dettagliati. Di essi riportiamo qui solo questa istruttiva posizione:

N. 5.



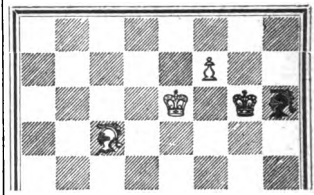
Il Bianco muove e vince.

Digitized by Google

Qui il Re nero è in opposizione verticale, ma il suo Alfiere non può manovrare sopra due case dalla parte di Donna, quindi il giuoco è perduto. La maniera di vincere è del massimo interesse. Il Bianco deve anzitutto spostare l'Alfiere avversario dalla casa che occupa: 1. Ah4, Rb5!; 2. Af2, Ra6; 3. Ac5, Ag3 (necessario, altrimenti se muove il Re segue 4. Aa7); 4. Ae7 (minacciando Ad8, e poi Ac7) Rb5!; 5. Ad8, Rc6 (ecco la posizione originale coll'Alfiere nero spostato dalla casa *h2*. È indifferente la casa dove abbia a trovarsi, qualunque sia, tranne *h2*, viene subito attaccato dall'Alfiere bianco che passa così nell'ala di Donna); 6. Ah4!, Ae5; 7. Af2, Ad6; 8. Aa7, Ae5; 9. Ab8, Ad4; 10. Ag3, Aa7; 11. Af2, e vince. È chiaro che il Nero soccombe perchè il suo Alfiere non può manovrare su due case nella parte di Donna. Se la posizione si trasporta di una o due case a destra il giuoco è patto.

Vedasi anche il seguente esempio che è una diversa applicazione dello stesso principio.

N. 6.



Giuoco patto.

Qui il Bianco non può vincere. Infatti 1. Re7, Rf5; 2. Re8, Re6; 3. Ad4, Rf5; 4. Ac5, Re6; 5. Af8, Ag5; 6. Ag7, Ae7, e così via.

Quando agli Alfieri di colore eguale vanno uniti dei pedoni da una e dall'altra parte, per lo più la posizione sfugge alla teoria ed entra nel campo delle combinazioni.

Però gioverà avere presente i seguenti principî:

a) L'Alfiere deve avere la maggiore libertà d'azione. Se resta chiuso dai propri o dai pedoni avversari, molto spesso si perde con forze pari ed anche superiori.

b) il Re deve stare di fronte ai pedoni avversari, e particolarmente al gruppo più forte di quelli, conservando per quanto è possibile la sua libertà d'azione.

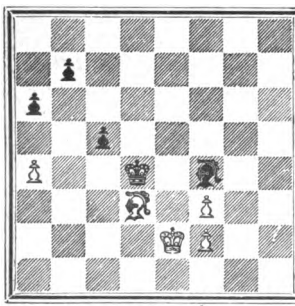
c) La parte più forte, o almeno quella che ha l'attacco, deve collocare i propri pe-

Digitized by Google

doni nelle case dello stesso colore dell'Alfiere perchè in tal maniera l'azione dell'Alfiere avversario viene assai più limitata. Al contrario la parte che deve difendersi farà meglio a collocare i suoi pedoni in case del colore differente dall'Alfiere, perchè in tal maniera non potranno essere sorpresi da un attacco irreparabile dell'Alfiere avversario.

Chiudiamo il paragrafo con un esempio di Alfiere di colore diverso:

N. 7.



Il Bianco muove e patta.

Questa posizione risultò da una partita Staunton-Jänisch giuocata nel primo torneo scacchistico che abbia avuto luogo. Il primo giuocò 1. Af5?, e il Nero vinse con 1....., b5; 2. a × b, a × b; 3. Rd1, Rc3; 4. Ae4, b4, e vince.

Invece il giuoco è patto forzatamente così: 1. a5!, Ac7; 2. Ae4, b6; 3. a × b, A × b6; 4. Ab7, a5; 5. Rd2!, a4; 6. Rc2, Rc4; 7. f4, Ad8; 8. Ac8, Rb4; 9. Ae6 e patta.

§ 3.

Cavallo contro Pedoni.

Il Cavallo è assai più debole dell'Alfiere per arrestare la marcia dei pedoni avversari; ma in compenso quando il Re della parte dei pedoni è paralizzato nei suoi movimenti, cioè sia obbligato ad un angolo dal Re avversario e da un proprio pedone in fila di Torre, si possono dare dei casi in cui anche un solo Cavallo può vincere forzando lo scaccomatto.

Generalmente un Cavallo patta forzatamente contro un solo pedone anche se non sia assistito dal proprio Re, mentre lo è invece il pedone avversario.

N. 8.

Vedasi questa posizione (N. 8). Qui il Cavallo patta col tratto forzatamente, per quanto sia lon-

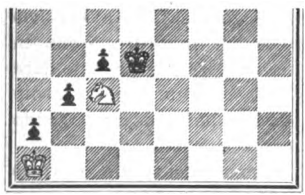
Digitized by Google

tano il suo Re, perchè impedisce sempre che il pedone si spinga all'ottava, sia colla minaccia di prenderlo direttamente, sia colla minaccia di uno scacco doppio al Re ed al pedone qualora venga spinto, sia dando scacco al Re.

Contro due pedoni uniti e assistiti dal proprio Re il Cavallo patta, purchè sia del pari assistito dal proprio Re, e i pedoni non sieno troppo avanzati.

Quando i pedoni fossero tre, allora il Cavallo regolarmente dovrà soccombere.

N. 9.



Il Nero vince.

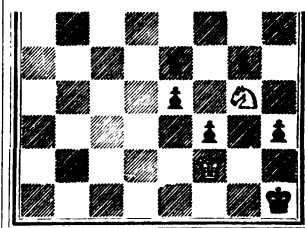
In questa composizione (di Horwitz) i pedoni stanno nella peggiore posizione, eppure riescono a vincere tanto col tratto, come sotto tratto.

E vincono, nel primo caso, facilmente così: 1...., b2†; 2. R × b2, a1D†; 3. R × a1, R × c3, e vince.

Nel secondo caso vincono così: 1. Ca4 (se invece 1. Cb5† segue Rd3; 2. Ca3, c3; 3. Cb5, c2 e vince; oppure se 1. Ce2† segue Rd3; 2. Cc1†, Rd2! e vince) Rd3; 2. Rb2 (oppure 2. Cc5†, Rd2; 3. Ca4, Rc2 e vince; e se invece 2. Cb2† segue Rc3; 3. Cd1†, Rd2; 4. Cb2, c3 e vince) Rd2; 3. Cc5, c3†; 4. Ra1, b2†; 5. R × a2, Rc2, e vince.

Ecco invece un caso meno sfavorevole al solo Cavallo in lotta contro molti pedoni:

N. 10.



La posizione è di Jänisch. Se il tratto è al Nero, il Bianco vince. Lo studioso può facilmente convincersene. Se invece muove il Bianco, questi col Cavallo non può guadagnare il tempo necessario per dare il matto, e il giuoco sarà patto.

Infatti: 1. Ce3, Rh2; 2. Cg4†, Rh1; 3. Rf1, f2; 4. C × f2 (se 4. R × f2 segue 4...., e3†; 5. C × e3, e4; 6. Cg4, e3†;

Digitized by Google

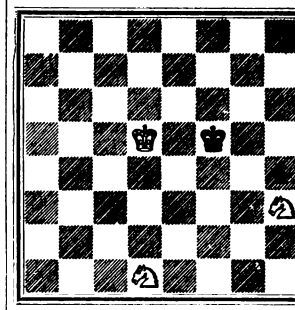
7. C × e3, g4; 8. C × g4, h2 e patta) Rh2; 5. C × e4, g4; 6. Rf2, g3†; 7. C × g3, e4; 8. C × e4, Rh1, e patta.

Due Cavalli soli vincono regolarmente contro ad un pedone purchè non possa venire spinto al di là della sua quinta casa. Ciò abbiamo detto anche nel Capitolo primo di questa Parte; ma qui ne diamo una dimostrazione più completa.

La maniera di vincere consiste nell'arrestare la marcia del pedone col porgli davanti l'uno dei due Cavalli e manovrare coll'altro Cavallo e col Re in modo da ridurre il Re avversario ad un angolo della scacchiera, dopodichè il primo Cavallo può muoversi alla sua volta e portarsi a dare il matto.

Quando il Re avversario sia ancora nel mezzo della scacchiera, il modo di forzarlo ad un angolo colle manovre di un solo Cavallo assistito dal suo Re, è alquanto difficile, ma non tanto che l'intelligenza anche di un principiante, non possa impossessarsene pienamente. Il seguente esempio sarà però sufficiente a dare le norme migliori per sapersi regolare in qualunque posizione analoga.

N. 11.



Il Bianco muove e vince.

1. Cd1 — e3† Rf5 — f6
2. Rd5 — d6 Rf6 — f7
3. Ce3 — g4 Rf7 — e8

Se Rf8 segue 4. Cf6, Rg7; 5. Re7, Rh6; 6. Cd7, Rg6; 7. Re6, Rg7; 8. Ce5, Rg8; 9. Cc4, Rg7; 10. Cd6, Rg6; 11. Re5, Rg7, 12. Rf5, Rh7; 13. Rf6, Rh6; 14. Cf7†, Rh5; 15. Ce5, Rh6; 16. Rf7, Rh5; 17. Rf8, Rh6; 18. Rg8. Rh5; 19. Rf7, Rh6; 20. Cg4 †, Rh5; 21. Ce3, Rh6; 22. Rf6, Rh5; 23. Cf4†, Rh6; 24. Cg4 †, Rh7; 25. Rf7, h3; 26. Ch5, h2; 27. Ch5 — f6 ÷, Rh8; 28. Ce5, h1D; 29. Cg6. Matto.

4. Cg4 — e5 Re8 — d8

Se invece Rf8 segue 5. Rd7, Rg8; 6. Re8. Rg7; 7. Re7, Rg8; 8. Cg6, Rg7; 9. Cf8, Rh6; 10. Rf6. Rh5; 11. Rf5, Rh6; 12. Ce6, Rh5; 13. Cg7†, Rh6; 14. Rf6, Rh7; 15. Cf5, Rg8; 16. Re7, Rh7; 17. Rf7, Rh8; 18. Cg5 e dà matto in altri due tratti.

5. Ce5 — f7† Rd8 — c8

Se invece Re8 segue 6. Re6, Rf8; 7. Cd6, Rg8; 8. Rf5, Rg7;

Digitized by Google

9. Rg5, Rg8; 10. Rg6, Rf8; 11. Rf6, Rg8; 12. Cf5, Rf8; 13. Cg7, Rg8; 14. Ce6, Rh7; 15 Rf7, Rh6; 16. Cg7, Rh7; 17. Cf5, Rh8; 18. Cg5 e matto al secondo tratto.

6. Rd6 — c6 Rc8 — b8
7. Cf7 — d6 Rb8 — a8!
8. Rc6 — b5 Ra8 — a7
9. Rb5 — a5 Ra7 — a8
10. Ra5 — a6 Ra8 — b8
11. Ra6 — b6 Rb8 — a8
12. Ch3 — f4, e vince.

§ 4.

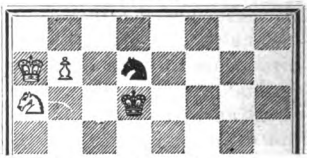
Cavallo contro Cavallo o contro Alfiere.

Nel finale di Cavallo contro Cavallo quando sta in campo un solo ed unico pedone, il giuoco di regola è sempre patto, ma non mancano le eccezioni, specialmente a favore del pedone di Cavallo. Quando invece stanno in lotta più pedoni e dall'una e dall'altra parte, il giuoco entra nel terreno delle combinazioni, e non si possono fissare regole generali.

Per lo più è vantaggioso per chi ha l'attacco avere i propri pedoni divisi in due gruppi, specialmente se in ogni gruppo vi sono pedoni liberi, o pedoni che facilmente possono divenire liberi.

Contro un pedone di più il Cavallo lotta più difficilmente che l'Alfiere, e soccombe molto spesso laddove Alfiere contro Alfiere avrebbe potuto pattare.

N. 12.



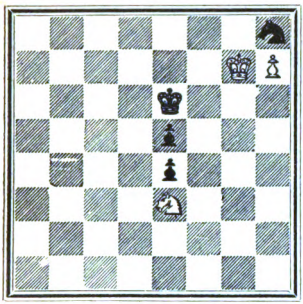
Il Bianco muove e vince.

In questa posizione (di Kling) il Bianco vince così: 1. Cb4, Re5 (se Rc7 segue 2. Cd5† e poi Cb6 e vince; e se invece Re7 segue 2. Cd5†, Re6; 3. Cb6, Ce5; 4. Ra8, Cc6; 5. Cc4 e vince); 2. Cd3†, Rd5; 3. Cf4†, Rc6; 4. Cg6, Rd5; 5. Cf8, Ce5!; 6. Rb6, Cc6; 7. Cd7, Rd6; 8. Ce5, Cb8; 9. Ra7, Rc7; 10. Cc4, Cc6†; 11. Ra8, Cb8; 12. Cb6, Ca6; 13. Cd5†, e vince.

Nella seguente posizione (N. 13) il Bianco col tratto potrebbe subito prendere il Cavallo avversario, ma allora il Nero continua con 1...., Rf7, e il giuoco è patto perchè per la nota qualità negativa del Cavallo che non può mai guadagnare o perdere un tempo, il Re Nero non potrà più essere sloggiato dalle case *f7* e *f8*.

Digitized by Google

N. 13.



Il Bianco muove e vince.

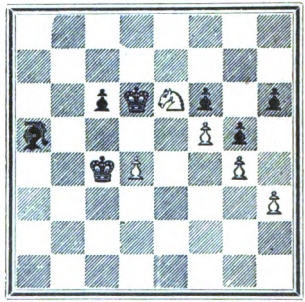
Invece il Bianco vince così: 1. Cg4, Re7 (se invece 1..., Cf7 segue 2. C × e5, e3; 3. C × f7, e2; 4. h8D, e1D; 5. De8 + e vince); 2. Ch6, Re8; 3. Cf5, e3; 4. C × e3, e4; 5. Cf5, e3; 6. C × e3, Re7; 7. Cg4, Re6 (se 7...., Cf7 egualmente 8. Ce5, e poi Cg6 + e vince); 8. Ce5, R × e5; 9. R × h8, e vince.

La lotta del Cavallo contro l'Alfiere è più interessante di quella del Cavallo contro altro Cavallo. Generalmente si ritiene che nel finale il Cavallo sia più forte, ma ciò non è sempre vero. Anzi, i casi in cui il Cavallo è più debole e soccombe anche a parità di forze, è più frequente di quello che si pensi.

Il vantaggio del Cavallo sull'Alfiere in un finale di pochi pedoni consiste nella facoltà di occupare qualunque casa dello scacchiere, mentre l'Alfiere non può dominare che metà di essa; e quindi il Cavallo può attaccare qualunque punto, ciò che non è concesso all'Alfiere. Del resto i vantaggi e gli inconvenienti si bilanciano, e i due pezzi normalmente si equivalgono.

La seguente posizione è tolta da una partita effettivamente giuocata:

N. 14.



Il Bianco muove e vince.

Questo esempio dimostra la superiorità (in certe circostanze) del Cavallo sull'Alfiere. Per una semplice e sistematica manovra del Cavallo il Re nero viene forzatamente ridotto dalla casa dove si

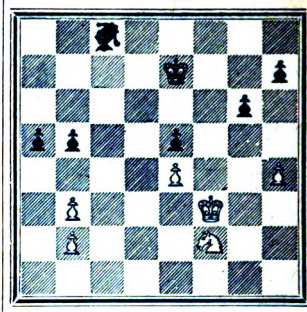
Digitized by Google

trova alla casa *g7*, colla conseguente perdita del PAR nero, e quindi della partita. Il Bianco vince così: 1. Cc5, Ab6 (è indifferente adesso, come in seguito, qualunque altro modo di giuocare l'Alfiere); 2. Ce4†, Re7; 3. d5, c × d; 4. R × d5, Ac7; 5. Rc6, Ae5; 6. Cc5, Ac3; 7. Ca6, Ad2; 8. Cc7, Rf7; 9. Rd7, Ab4; 10. Ce6, Aa5; 11. Cd8†, Rf8 (se cambia il Cavallo il Nero perde più presto come è evidente); 12. Cc6, Ac3; 13. Re6, Rg7; 14. Cd8, Ad4; 15. Cb7, Ab2; 16. Cd6, Rf8; 17. Ce4, Rg7; 18. Cg3, Ac3; 19. Ch5†, Rf8; 20. C × f6, Rg7; 21. Cd7, h5; 22. f6†, Rh6; 23. f7, Ab4; 24. f8D, A × f8; 25. C × f8 e vince.

Nella seguente posizione, tolta egualmente da partita giuocata, abbiamo invece un esempio della superiorità dell'Alfiere sul Cavallo.

Questi esempi si potrebbero moltiplicare all'infinito. Ci limitiamo necessariamente perciò a due soltanto! Lo studioso troverà nelle partite giuocate dai grandi maestri una miniera inesauribile per arricchire la sua cultura anche su questo campo, ed anzi più che in altro!

N. 15.



Il Nero muove e vince.

Il Nero col tratto vince così: 1...., b4! (il punto debole del Bianco diventa ora il pedone *b3*; 2. Cg4, Re6; 3. Ch2, Rd6; 4. Cf1, Ae6; 5. Cd2, Rc5; 6. Re3, h6; 7. Rd3, g5; 8. h × g, h × g; 9. Cf3, g4; 10. C × e5, Rd6; 11. Rd4, g3; 12. Cf3, A × b3; 13. Re3, Ad1; 14. Cd4, Rc5; 15. Cf5, g2; 16. Rf2, a4, e vince.

§ 5.

Due pezzi minori contro uno.

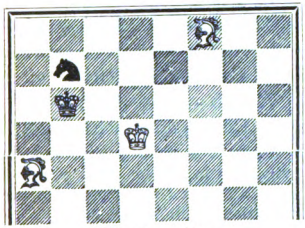
Quando non vi sono pedoni sulla scacchiera, due pezzi minori di regola non possono vincere contro un solo pezzo. Non mancano però numerose eccezioni, specialmente quando si tratta di due Alfieri contro un solo Cavallo.

Digitized by Google

Il Cavallo contro due Alfieri perde sempre quando sia separato dal proprio Re, e perde anche sovente sebbene unito al proprio Re, se questo venga obbligato ad una delle ultime file della scacchiera.

L'esempio che segue mostra la migliore posizione che devono prendere il Re ed il Cavallo per pattare:

N. 16.



Giuoco patto.

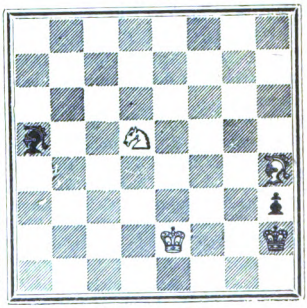
Qui finchè l'AD conserva la diagonale a — f, il Nero muove il Re dalla casa *b6* in *c7* e viceversa, e quando l'Alfiere abbandona quella diagonale, muove o il Cavallo o il Re secondo l'opportunità, e il Bianco non potrà vincere.

Il Cavallo e l'Alfiere uniti sono più deboli dei due Alfieri; eppure è possibile che essi pure vincano contro un solo pezzo minore. Ciò avviene però soltanto quando il Re avversario sia ridotto ad un angolo della scacchiera.

Se vi sono pedoni dall'una e dall'altra parte si entra nel campo delle combinazioni. Questi finali sono, del resto, troppo difficili per un principiante e non possono trovare posto in questo libro nessuno dei varî esempî che ne danno gli autori.

Chiuderemo però questo rapido studio dei finali di partita, riportando un classico esempio di F. Amelung, molto interessante, molto studiato, ma oggi poco conosciuto, non trovandosi in alcuna raccolta del genere:

N. 17.



Giuoco patto.

La posizione fu data dal suo autore come esempio di giuoco vinto pel Bianco. La soluzione fu trovata ammirabile, ma in seguito fu demolita e si trovò che il giuoco è forzatamente patto.

Digitized by Google

La condizione del Re nero qui è assai critica, e il pedone di più che tiene è tutto a suo danno. Se potesse disfarsene il giuoco sarebbe evidentemente patto. Ad ogni modo il Bianco non può vincere, sia pure il tratto al Bianco:

1. Re2 — f1 Rh2 — h1!

Qualunque altro tratto dà giuoco vinto al Bianco. Infatti:

Primo: 1...., Ac7; 2. Af2! (prendendo l'Alfiere col Cavallo segue 2...., Rh1; 3. Cd5, h2; 4. Re1, Rg2; 5. Cf4†, Rh1, e il giuoco è patto) Ag3; 3. Ag1†, Rh1; 4. Cf6, Af2; 5. Ah2!, Ag3 (se R×h2 segue 6. R×f2, Rh1; 7. Ce4, Rh2, 8. Cd2, Rh1; 9. Cf1 poi matto) 6. Cg4, Ah4; 7. Af4, h2!; 8. Ce5, Ag3; 9. Cd3, Ah4; 10. Cc5, Ag3; 11. Ce4, Ae1; 12. Ag3 poi Matto. Questa variante è della maggiore bellezza.

Secondo: 1...., Ae1; 2. A×e1! (se prende col Re, il giuoco è patto) Rh1; 3. Rf2, h2; 4. Rg3, Rg1; 5. Ce3, h1C†; 6. Rf3, Rh2; 7. Aa5, Rh3 (se Rg1 segue 8. Cf5! R dove vuole; 9. Ab6 e guadagna il Cavallo); 8. Cf1, Rh4; Rg2 e vince.

Terzo: 1...., Ab6; 2. Cf6! Rh1; 3. Cg4, Ac7; 4. Af2, Ae5!; 5. Ag1!, Ag3; 6. Ah2!, Ah4; 7. Af4 ecc., come nel *Primo*.

Quarto: 1...., Ad8; 2. Af2!, Ag5; 3. Cc3, Rh1; 4. Ce4, Ad8; 5. Ag1, Ah4; 6. Af2, A×f2; 7. R×f2 e vince come nel *Primo*.

2. Cd5 — e3 (*A*) Aa5 — e1!
3. Rf1 × e1.

Se 3. A×e1, segue 3...., h2!; Re2, Rg1; 5. Af2†, Rh1, e patta come nel testo; e se invece 3. Af6 segue 3...., Ac3!; 4. Ae7, Ab4; 5. Ad8, Aa5, e l'Alfiere nero continua a perseguitare il suo bianco avversario; tanto che il Cavallo non ha mai il tempo di portarsi a una buona posizione per evitare il patto.

3. . . . , h3 — h2!

Questa è la difesa che demolisce l'originaria soluzione di Amelung il quale fa giuocare al Nero 3...., Rg1? Allora il Bianco vince con 4. Af2†, Rh1; 5. Cf1, Rg2; 6. Ag3, eec.

4. Re1 — e2 Rh1 — g1
5. Ah4 — f2† Rg1 — h1
6. Ce3 — d5 Rh1 — g2
7. Cd5 — f4† Rg2 — h1
8. Cf4 — d5 Rh1 — g2

e il giuoco è patto non potendosi evitare, o lo stallo, o la promozione all'ottava del pedone, o la ripetizione delle stesse mosse.

(*A*).

2. Ah4 — f2 Aa5 — e1!
3. Af2 — g1 Ae1 — f2

Cattivo sarebbe ora 3...., h2! per 4. Ad4, Af2; 5. Cf6!, e il Bianco vince in pochi tratti.

4. Ag1 — h2 Af2 — g3!
5. Ah2 — g1.

Se il Bianco prende l'Alfiere adesso, o l'avesse preso prima, il Nero patta subito spingendo il Pedone.

5. . . . , Ag3 — f2
6. Ag1 × f2 h3 — h2
7. Rf1 — e2 Rh1 — g2

e patta come nella variante principale.

Digitized by Google

Capitolo Supplementare.

Del Problema.

Fu detto che i problemi costituiscono la poesia degli scacchi. Ed è giusto. Come nella lingua parlata l'elevatezza della forma non passa che di rado i primi gradini della perfezione, ed è soltanto quando l'ingegno del poeta si arresta ad un determinato concetto, e tortura la sua mente intorno ad esso per più o meno tempo, che questo concetto viene espresso nel modo più eletto e peregrino; — così nel giuoco degli scacchi le belle combinazioni rare volte emergono dalla partita giuocata, e quando pur s'incontrano è ben difficile che si svolgano nel modo più puro e perfetto. È necessario che il compositore, ideata una combinazione, vi si arresti a lungo, torturi a lungo la sua mente per togliervi tutto ciò che vi è d'impuro e d'inelegante, e per svolgerla nel modo più perfetto. E quando vi è riuscito ha creato il *problema*, figlio legittimo della partita giuocata, che può appunto definirsi: quella posizione di pezzi scelti e collocati sulla scacchiera in modo da svolgere e realizzare in un dato numero di tratti, e sotto norme stabilite, una idea, una combinazione o un insieme di più idee e di più combinazioni.

Il problema di scacchi ha occupato ed occupa un posto troppo importante nella storia e nella vita del giuoco, per non meritare uno studio speciale e dettagliato. E ciò fu fatto e si fa sempre più largamente, intensamente e continuamente! I trattati e le raccolte dei problemi potrebbero formare una ben ricca biblioteca! Vi sono scuole diverse, molti e distinti i compositori originali, infinito il numero di coloro che si occupano di scioglierli! Sicchè il problema di scacchi costituisce oggi una parte essenziale e nobilissima del giuoco. In un libro come questo però non possiamo occuparcene. Abbiamo promesso di farne rilevare la genesi,

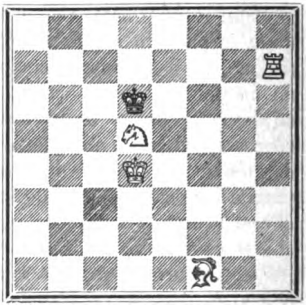
Digitized by Google

la sua derivazione dalla partita giuocata, — con altre parole il momento in cui sparisce il *finale di partita* e nasce il *problema*, — e ci limitiamo a questo.

Il *problema* esisteva nel Medio Evo. Era noto e coltivato assai anche colle antiche regole del giuoco d'allora, molto diverse dalle nostre. Preziosi manoscritti arabi, spagnoli, francesi ed italiani ne riportano a centinaia. Vedasi per esempio questo problema tratto da un manoscritto bolognese del XIII secolo. La sua soluzione 1. Ad3 (1), Rc6 oppure Re6; 2. Re5 oppure Rc5 ecc., che è identica in un problema del celebre compositore S. Loyd, mostra che anche allora non erano ignote alcune idee che si ripetono pure modernamente. La maggior parte di quei problemi però erano problemi a speciali condizioni, — di *sottilità*, come direbbero i buoni nostri maestri modenesi, — di idea sistematica, come direbbe il Lange!

N. 1.

Bonus. Socius. N. 56.



Matto in 3 tratti.

Col passaggio delle regole dell'antico *Shatrany*, alle regole del giuoco moderno, ciò che avvenne sullo scorcio del XV, e sul principio del XVI secolo, il problema andò sparendo. E ciò avvenne naturalmente. La partita, la moltitudine delle combinazioni dell'apertura interessarono subito gli studiosi anche in quei primi albori della scienza scacchistica, e non si pensò più a comporre ed a registrare delle combinazioni artificiali, le quali invece dovevano figurare in prima linea col giuoco monotono del Medio Evo, dove l'apertura non aveva che una importanza molto relativa (si

(1) È noto il movimento dell'Alfil nel Medio-Evo. Saltava di tre case in tre case diagonalmente in maniera che in tutti i suoi movimenti non poteva occupare sulla scacchiera che solo nove case. Dalla casa *d3* colpisce in alto le due case *b5*, *f5* soltanto!

Digitized by Google

facevano da una parte e dall'altra le prime quindici mosse tutte in un colpo) e dove la partita difficilmente poteva avere delle fasi interessanti e peregrine, finchè non arrivava al finale!

In Lucena, in Damiano, ed anche negli scrittori che seguirono, vive qualche esempio di problema, specialmente di sottilità, ma per lo più sono tolti da manoscritti del Medio-Evo, e sono composizioni assai poco interessanti.

Filippo Stamma fu, può dirsi, il primo che diede un nuovo indirizzo al *problema*, il fondatore di una nuova scuola, perfezionata successivamente dai nostri tre modenesi Del Rio, Lolli e Ponziani! Questa scuola che basò la composizione sopra una idea pratica, e si fece obbligo di svolgerla, conservando alla composizione la fisonomia di un finale di partita giuocata, segna il primo gradino della scala per giungere al problema moderno. Ma quanto ne è distante ancora!

Vedasi questa composizione di Stamma che fu anche riportata con poche modificazioni dal Bertin nel suo libriciattolo, come cosa propria!

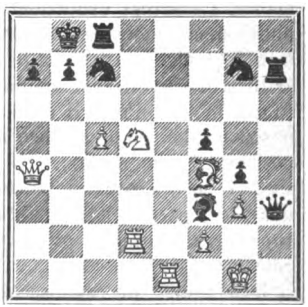
Qui abbiamo un finale di partita, non privo di interesse, ma di cui la pesantezza impressiona sfavorevolmente sino dal primo sguardo.

Vedansi invece queste due composizioni (3, 4) del nostro Del Rio! Quanto più simpatiche nella disposizione dei pezzi, e quanto più leggiadro ne è lo svolgimento della idea! In entrambe troviamo delle mosse di offesa, senza che sia dato scacco al Re, ciò che non si rinviene nè in Stamma nè in altri. Un nuovo passo in avanti!

N. 2.

Di Stamma.

Hundert Endspirle 1856, N. 16.



Matto in 8 tratti.

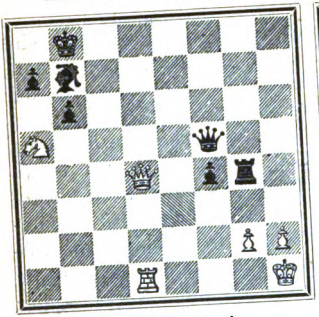
1. A × c7 †, T × c7; 2. D × a7 †, R × a7 · ; 3. Ta1 †, Rb8; 4. Ta8 †, R × a8; 5. Cb6 !, Rb8; 6. Td8 †, ecc.

Digitized by Google

N. 3.

Di Del Rio.

Anon. Mod. 1782, N. 42.



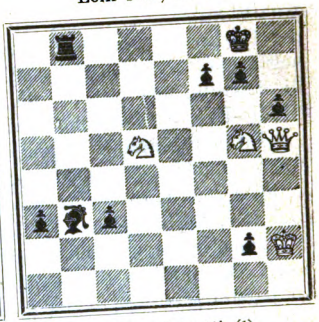
Matto in 4 tratti.

1. Dd6†, Ra8; 2. Dc6!, Dc8; 3. Td8, ecc.

N. 4.

Di Del Rio.

Lolli 1763, N. 50.



Matto in 5 tratti. (1)

1. D×f7†, Rh8; 2. Cf6!, a2; 3. Dg6, Ag8; 4. Dh7†, ecc.

Su questo cammino seguirono altri compositori nel principio del secolo XIX. G. Bone, il Rev. Bolton, G. Lewis ed altri, in Inghilterra; Mendheim, d'Orville ed altri, in Germania. Le prime evoluzioni dalla scuola di Stamma alla nuovissima scuola del problema moderno, cioè dallo svolgimento di idee pratiche, allo svolgimento di idee puramente artificiali, riscontransi appunto in questi autori. Il d'Orville fu quello che più degli altri scalzò il convenzionalismo nella posizione dei pezzi. A poco a poco si trovò inutile dare alla posizione di un problema la figurazione di un finale di partita. A poco a poco si trovò inutile per lo svolgimento di una idea, partire dall'eguaglianza delle forze, e peggio, dalla superiorità di quelle avversarie! Si trovò anzi che questo convenzionalismo restringeva la varietà delle idee e limitava il loro campo di estrinsecazione. Anderssen in Germania,

(1) C'è un doppio colpo al tratto quarto del Bianco. Ma questo neo lascia intatta la bellezza del secondo tratto, che non ha riscontro in alcun autore precedente.

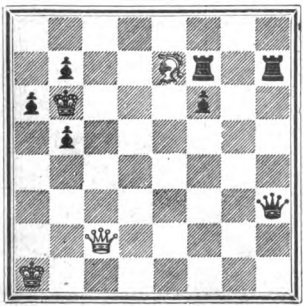
Digitized by Google

Kling in Inghilterra, aprirono colle loro geniali composizioni altri orizzonti. E apparirono successivamente S. Loyd, G. Bayer, L. Healey — i veri creatori del problema moderno.

Tutto ciò è presto detto, ma forse non sarà altrettanto facilmente compreso e ritenuto da chi è profano alla storia del problema di scacchi. La evoluzione fu lenta, fu laboriosa, spesso con qualche passo indietro. Ma il campo delle idee nuove mano mano che si avanzava si allargava sempre più; il genio mieteva largamente in quel campo, e gemme fulgidissime di quando in quando irradiavano dalla mente creatrice di quei primi pionieri dell'arte del problema sinchè giunsero i giorni dei tre compositori sopraccennati e di tanti altri che loro furono contemporanei e li seguivano. Diamo qui ad illustrazione di tutto ciò alcuni esempi dei più celebrati autori del principio del secolo XIX, i quali sebbene in numero limitatissimo, saranno sufficenti per tracciarne il cammino seguìto e farne rilevare il progresso.

N. 5. — Di G. Bone.

Chess Gems, N. 52.

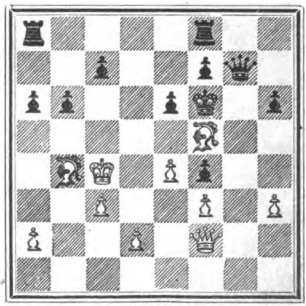


Matto in 7 tratti.

1. Dc5†, Ra5; 2. Db4†, Rb6: 3. Dd4†, Ra5; 4. Ab4†, Ra4; 5. Ae1†, Rb3; 6. Db4†, ecc.

N. 6. — Di G. Bone.

Chess Gems, N. 50.

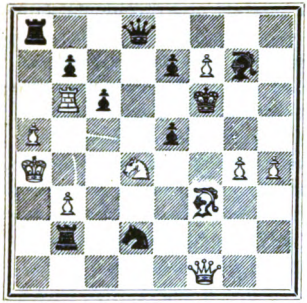


Matto in 6 tratti.

1. Dd4†, e5; 2. D× e5†, R× e5; 3. Ae7, b5 -; 4. Rc5, Dg1†; 5. d4†, D× d4†; 6. c× d. Matto.

Digitized by Google

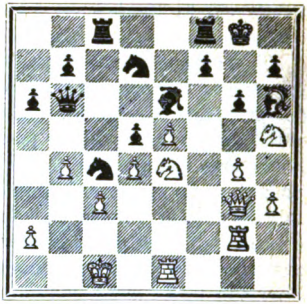
N. 7. — Di G. Lewis.
Chess Gems, N. 175.



Matto in 4 tratti.

1. A×c6 †, C×f1; 2. Ae8†, D× b6; 3. g5†, Rg6; 4. f8C. Matto.

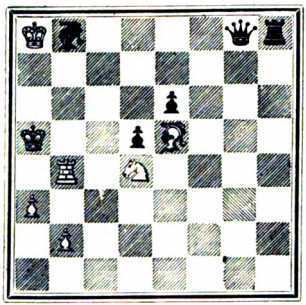
N. 8. — Di G. Lewis.
Chess Problems, 1827, N. 53.



Matto in 8 tratti.

1. Cf6†, C×f6; 2. C×f6†, Rh8; 3. Dh4, Tg8; 4. Af8, Tg7; 5. Dh6, T×f8; 6. C×h7, f5; 7. Cf6†, ecc.

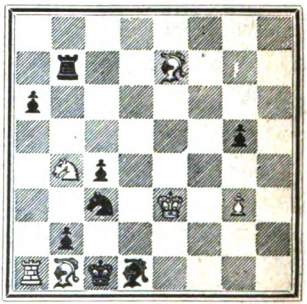
N. 9. — Del Rev. H. Bolton.
Lewis. Chess. Prob. 1827, N. 33.



Matto in 6 tratti.

1. Cb3 , Ra6; 2. Cc5†, Ra4; 3. Ac3, Ac5†; 4. Tb8†, A×c3: 5. b4†, ecc.

N. 10. — Del Rev. H. Bolton.
Chess Gems, N. 122.



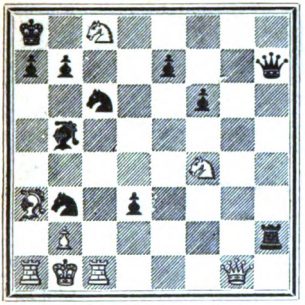
Matto in 7 tratti.

1. Ca2†, C×a2; 2. Aa3, Ac2!; 3. A×a2†, Ab1; 4. A×b1, Rd1; 5. A×b2, T×b2; 6. Ae4†, ecc.

Digitized by Google

N. 11. — Di G. Mendheim.

Anfgaben 1832, N. 7.

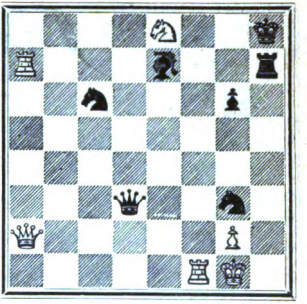


Matto in 8 tratti.

1. D×a7†, C×a7; 2. Cb6†, Rb8; 3. Ad6†, e×d, 4. Tc8†, C×c8†; 5. Ta8†, Rc7; 6. Cfd5† Rc6; 7. Tc8†, ecc.

N. 12. — Di G. Mendheim.

Chess Gems, N. 452.

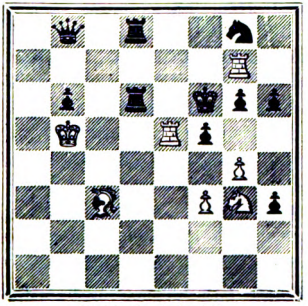


Matto in 4 tratti.

1. Tf8†, A×f8; 2. Dg8†, R×g8; 3. Cf6†, ecc.

N. 13. — Di G. Brede.

Chess Gems, N. 469.

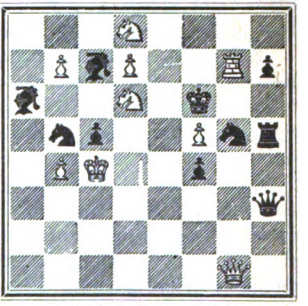


Matto in 5 tratti.

1. Ch5†, g×h; 2. Td5†, Re6; 3. g×f†, R×d5; 4. Tgl, ecc.

N. 14. — Di G. Brede.

Almanach 1844, N. 48.



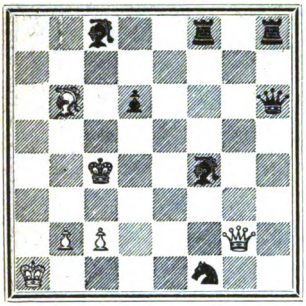
Matto in 6 tratti.

1. D×g5†, T×g5; 2. Tf7†, Re5; 3. Cc6†, R×d6; 4. b×c† R×c6; 5. d8C†, A×d8; 6. b8C. Matto.

Digitized by Google

N. 15. — Di A. D'Orville.

Problèmes 1842, N. 65.

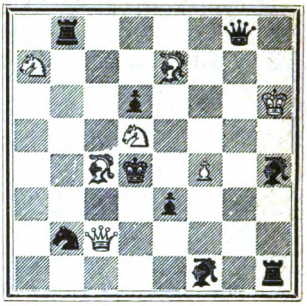


Matto in 4 tratti.

1. Dc6†, Rb4; 2. Aa5†, R×a5, 3. c3, qual.; 4. b4. Matto.

N. 16. — Di A. D'Orville.

Problèmes 1842, N. 157.



Matto in 6 tratti.

1. Cc6†, Rc5; 2. Ae2†, R×d5; 3. Af3†, Re6: 4. Df5†; R×f5; 5. Cd4†, R×f4; 6. A×d6. Matto.

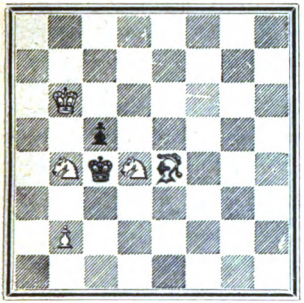
In queste poche composizioni, scelte poco più che a caso tra le centinaia che crearono gli autori di esse, ognuno potrà facilmente verificare un movimento più o meno accentuato dalla scuola di Stamma e di Del Rio, verso la nuova scuola.

Il D'Orville, ultimo tra quei da noi prescelti, fece un passo ancora più avanti, come può dimostrarlo le sue ultime composizioni, tra le quali ne scegliamo ancora due che qui riportiamo, facendole seguire da qualche composizione di Kling e di Anderssen — di uno stile assai superiore. Il D'Orville, uno dei compositori più fecondi (pubblicò nel 1842 una raccolta, oggi rarissima e assai ricercata, di 250 suoi problemi) segna un punto importante di confine tra la vecchia e la nuova scuola. Anderssen e Kling marcano nobilmente il primo gradino della nuova. C'è una distanza rilevante tra lo stile del primo e quello dei secondi. Forse qualche autore moderno non sdegnerebbe mettere il suo nome a taluna composizione di questi ultimi, — ma difficilmente potrebbe farlo sulle composizioni del primo!

Digitized by Google

N. 17. — Di D'Orville.

Problèmes 1842, N. 167.

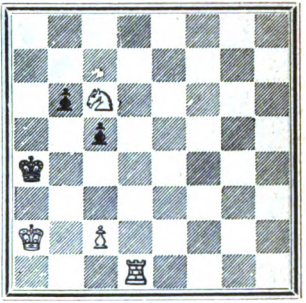


Matto in 6 tratti.

1. Cc6, c×d; 2. Ca5 ├, Rb4; 3. Ad3, Ra4; 4. Rc5, R×a5; 5. Ab5, ecc.

N. 18. — Di D'Orville.

Problèmes 1842, N. 112.

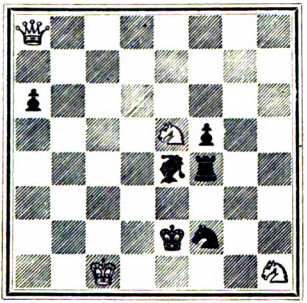


Matto in 4 tratti.

1. Tb1, b5; 2. Tb4 ├, c×b; 3. 3. Rb2, ecc.

N. 19. — Di I. Kling.

Chess Gems 1878, N. 500.

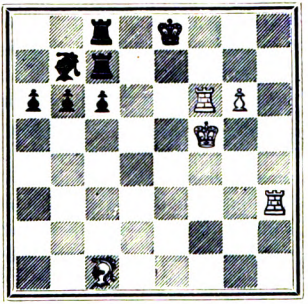


Matto in 4 tratti.

1. Cg3†, Re1; 2. De8!, a5; 3. De7, qual.; 4. D, o C, matto.

N. 20. — Di I. Kling.

Chess Enclid 1849, N. 108.

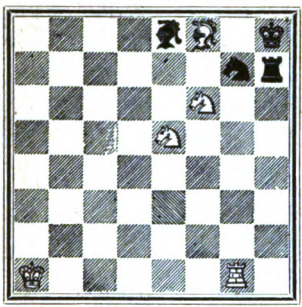


Matto in 5 tratti.

1. Ag5, Rd7 (Te7; 2. Tf8† Rd7; 3. Td3†, Rc7; 4. Af4†, ecc.); 2. Th7†, Re8; 3. Tf8; R×f8; 4. Th8†, ecc.

Digitized by Google

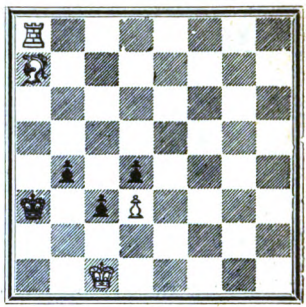
N. 21. — Di A. Anderssen.
Aufgaben 1852, N. 9.



Matto in 3 tratti.

1. Rb1!, Ah5; 2. Tg6, ecc.

N. 22. — Di A. Anderssen.
Aufgaben 1852, N. 14.



Matto in 4 tratti.

1. Ab6 †, Rb3; 2. Ta1, c2; 3. Aa5, ecc.

E qui ci troviamo in pieno problema moderno, non a dire il vero dinnanzi al problema moderno nelle sue ultime estrinsecazioni variate, multiformi, profonde, talvolta addirittura astruse (ne siamo ancora lontani) ma dinnanzi ad un problema di stile nuovo, dove si svolge una idea prettamente artificiale, ancora semplice e piana, ma scevra da convenzionalismi, nitida di una eleganza originale, e di un concetto abbastanza profondo.

Ormai siamo in un terreno ben differente dal finale di partita. Il punto di contatto tra questo e il problema, riguardato anche nelle composizioni di Kling e di Anderssen, per non parlare di tutta la moltitudine degli altri contemporanei a questi — non si discerne più! La lenta evoluzione della scuola di Stamma ha portato il suo frutto. Il problema moderno è nato, e il finale di partita viene relegato in un campo suo proprio, ancora abbastanza coltivato, anzi sempre più apprezzato, ma che è cosa del tutto differente dal *problema*, il quale ha saputo formarsi un regno a parte, con leggi sue particolari, e una moltitudine sterminata di seguaci, i quali senza esser giuocatori di scacchi nel vero

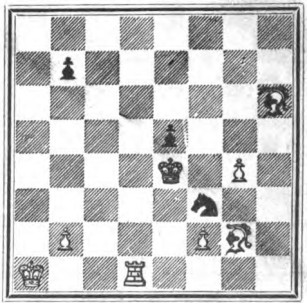
Digitized by Google

senso della parola, possono essere abili solutori e talvolta valenti compositori.

E qui facciamo punto, null'altro avendo a dire di quanto volevamo inserire in questo libro. Non sarà però inutile che chiudiamo questa brevissima recensione storica, coll'aggiungere ai pochi offerti sin qui, alcuni altri esempi che possono segnare il cammino del problema moderno dall'epoca di Anderssen e di Kling (1840-50) ad oggi. Diciamo oggi, come ieri, giacchè da oltre vent'anni il problema non ha progredito e forse non può più progredire. Oggi l'originalità, la novità delle idee, non è più possibile. Il campo è tutto mietuto. Vi è una originalità relativa che consiste nello svolgimento complesso e nella riunione di vecchie idee, ciò che può dar luogo a pregevolissime composizioni — ma non può destare l'entusiasmo che destarono al loro tempo i primi problemi di Healey e di S. Loyd — e in ogni caso non può più essere suscettibile di progresso!

E veniamo ai pochi altri esempi che ci piace aggiungere e che scegliamo tra quelli che rappresentano per lo più la prima apparizione di taluna di quelle geniali idee madri, intorno alle quali tanto lavorarono i compositori successivi. E cominciamo dal famoso *problema indiano*. Questo è probabilmente una manipolazione di una idea antica rinvenuta in qualche manoscritto orientale. Il nome del suo presunto autore (un ufficiale inglese di servizio in India, chiamato Loweday) è troppo oscuro per esser quello di chi ha creata una cosa così bella! Il problema apparve in Europa nel 1842 e sulle prime fu dichiarato insolubile — tanto si tiene profondamente nasco-

N. 23. — Il problema indiano.



Matto in 4 tratti.

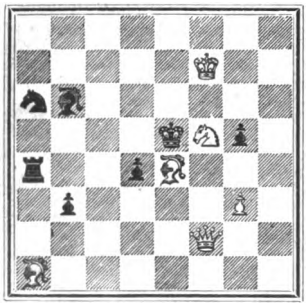
1. Ac1, b6; 2. b4, b5; 3. Td2. ecc. Su questo problema i signori Kohtz e Kokelkorn scrissero un volume di 176 pagine!

Digitized by Google

sta l'*idea*, quando è *nuova!* Oggi che non è più *nuova*, qualunque degli innumerevoli problemi composti su tale idea non potrebbe resistere che pochi minuti alla investigazione di un mediocre solutore!

Gli altri seguono in ordine di tempo e sono tanti gioielli che abbiamo scelti con cura, per quanto limitatamente, per offrire una idea di tutte le scuole del moderno problema. Il problema moderno è già arrivato al suo apogèo, — e pur troppo, come abbiamo detto più sopra, non è più suscettibile di progresso. Ciò che si può ottenere di bello, di perfetto, di originale in un problema di scacchi, si è già ottenuto, e da molti anni fa! Oggi si potrà fare qualchecosa di differente, qualchecosa di più astruso, — ma di più bello, di più perfetto, e specialmente di originale, — no. Il lettore esamini pure tutti i migliori problemi di questi ultimi due o tre anni, e troverà sempre che nei pochissimi esempi che veniamo ora ad offrirli in questo libro (e sono veramente pochi) ce n'è pure qualcuno di superiore! E facciamo punto, davvero!

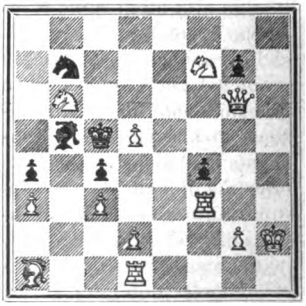
N. 24. — Di F. Healey.



Matto in 3 tratti.

1. Af3, R×f5 (se altra mossa, 2. De2 † oppure 2. De3 †, poi matto di D, o di A.; 2. Dh2, qual.; 3. D o P matto.

N. 25. — Di F. Healey.

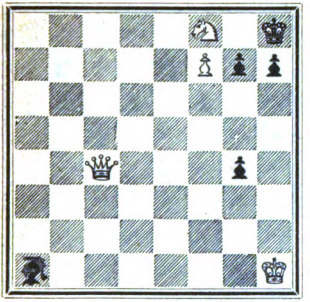


Matto in 3 tratti.

1. Th1 !, Ae8; 2. Db1, qual.; 3. D matto. — Questo è il primo esempio della famosa *Bristol-Idee* come dicono gli inglesi, o *Bahnungs-Idee* come dicono i tedeschi!

Digitized by Google

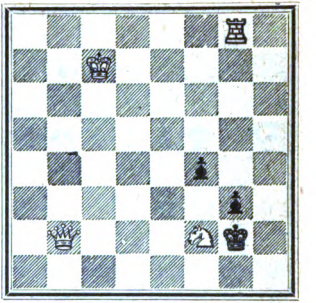
N. 26. — Di S. Loyd.



Matto in 3 tratti.

1. Df1, e poi 2. Db1, Dd3, oppure Df5 a seconda del movimento dell'Alfiere nero. Rimarchevole svolgimento dell'idea della doppia offesa.

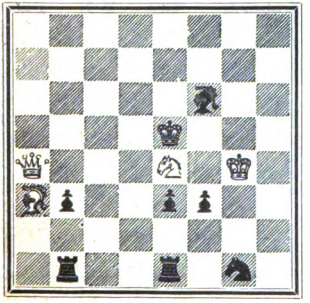
N. 27. — Di S. Loyd.



Matto in 3 tratti.

1. Cg4 † poi seguono quattro eleganti posizioni di matto in 2 tratti, a seconda dei quattro movimenti del Re! 1...., Rh3; 2. Ch2!; — 1...., Rh1; 2. Dh2†, — 1...., Rf3; 2. Dc2, — 1...., Rf1; 2. Ta8, ecc.

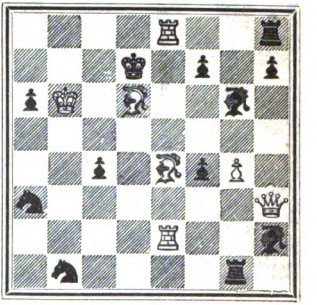
N. 28. — Di C. Bayer.



Matto in 4 tratti.

1. Cg3, Ag5 (Re6; 2. De8 †, ecc.); 2. Rh5, Ad8; 3. Df4 †, ecc.

N. 29. — Di C. Bayer.

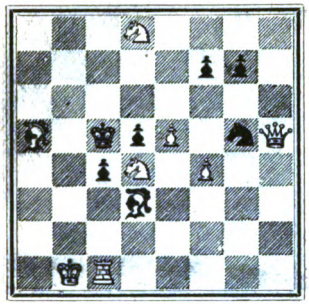


Matto in 3 tratti.

1. Dh5; A × h5 (oppure R × e8; 2. Af5 †, ecc.; oppure T × e8; 2. Ac6 ‡; oppure A × e4; 2. D × f7 †, ecc.); 2. Ae7!, ecc.

Digitized by Google

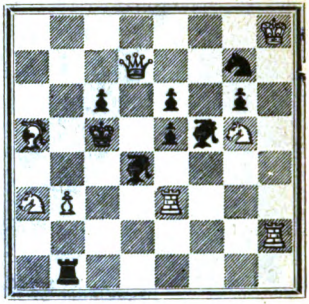
N. 30. — Di I. G. Campbell.



Matto in 3 tratti.

1. Dg6, f✕g (se Ce6; 2. Tc3!, ecc.); 2. Rc2!!, ecc.).

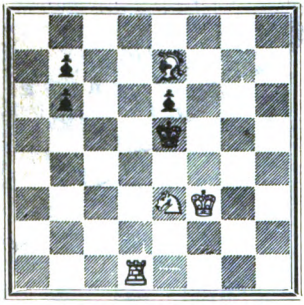
N. 31. — Di I. G. Campbell.



Matto in 3 tratti.

1. Teh3!, Aa1 (C muove; 2. Tc2†); 2. Tb2!, ecc.

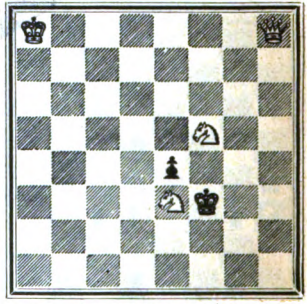
N. 32. — Di I. Brown di Bridport.



Matto in 4 tratti.

1. Td6, b5; 2. Tb6, Rd4 (se 2...., b4; 3. T✕b4); 3. Ab4, ecc.

N. 33. — Di I. Brown di Bridport.

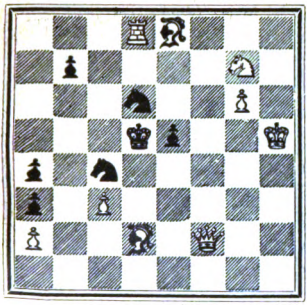


Matto in 3 tratti.

1. Da1, Rf4; 2. Da5, ecc. Questi due problemi, come parecchi altri dello stesso autore che contano già un mezzo secolo, portano bene il germe della futura *scuola boema*.

Digitized by Google

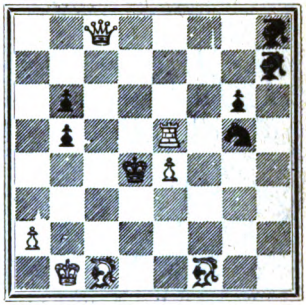
N. 34. — Di F. Klett.



Matto in 4 tratti.

1. Ab5, b6 (opp. 1...., Cb2; 2. Db6, Re4; 3. D$\times$b7†, ecc; opp. 1...., Ca5; 2. Df1, Rc5; 3. Ae3†; opp. 1...., C$\times$d2; 2. D$\times$d2†, Rc5; 3. T$\times$d6, ecc.); 2. Rh6!, C$\times$d2 (opp. Re4; 3. T$\times$d6); 3. De2, ecc.

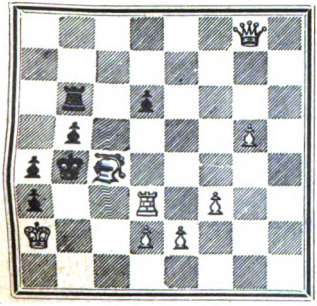
N. 35. — Di Kohtz e Kokelkorn.



Matto in 3 tratti.

1. De6, C$\times$e6 (oppure C$\times$e4; 2. Dd6†, ecc.); 2. Td5†, ecc. Qui siamo già in un nuovo campo di idee: l'abbinamento della stessa posizione di matto con l'uno e coll'altro Alfiere!

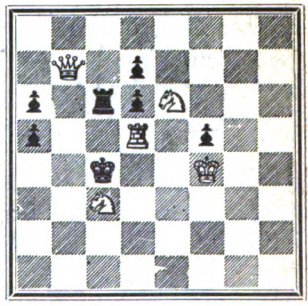
N. 36. — Di G. Berger.



Matto in 4 tratti.

1. Td5, R$\times$c4 (opp. 1...., Tb7; 2. Dd8, ecc.; opp. 1...., Ra5; 2. Dd8, Rb4; 3. D$\times$b6, ecc.); 2. Dh8, R$\times$d5; 3. e4†, ecc.

N. 37. — Di H. Gottschall.

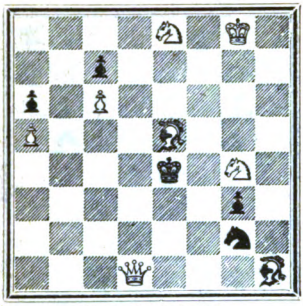


Matto in 4 tratti.

1. Ca4, R$\times$d5 (opp. 1...., d$\times$e; 2. D$\times$c6†, ecc.); 2. Db3†, Tc4†; 3. Cd4, ecc.

Digitized by Google

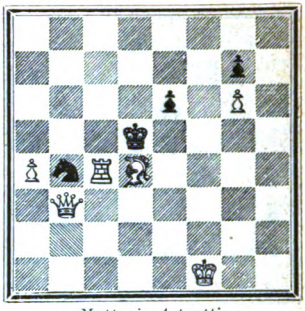
N. 38. — Di E. Pradignat.



Matto in 3 tratti.

1. Ce3, R × e3 (opp. 1..., R × e5; 2. Da4, ecc.); 2. Cf6, ecc.

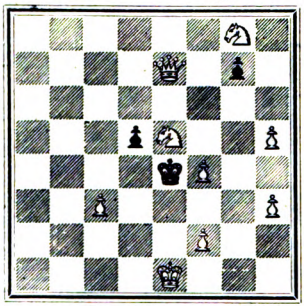
N. 39. — Di G. Dobrusky.



Matto in 4 tratti.

1. Ab6, Ca6 (opp. 1...., Cc2; 2. Db5 †, Rd6; 3. Ac5 †, ecc.; opp. 1...., e5; 2. Tc8 †, Rd6; 3. Ac5 †, ecc.; opp. 1...., Cc6; 2. Td4 †, Re5; 3. Df3, ecc.; opp. 1...., Re5; 2. Dg3 †, Rf5; 3. Ad8, ecc.; opp. 1...., Rd6; 2. Db4 †, ecc.); 2. Dd3 †, Re5; 3. Ad4 †, ecc.

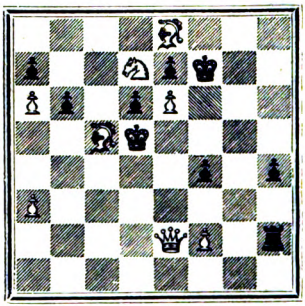
N. 40. — Di G. Pospisil.



Matto in 3 tratti.

1. Dd7, R × f4 (opp. 1...., d4; 2. Ce7, ecc.); 2. D × d5, ecc.

N. 41. — Di C. Planck.

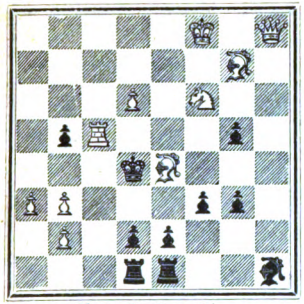


Matto in 3 tratti.

1. Ce5, d × e (opp. 1..... b × c; 2. Ac6 †, ecc., opp. 1...., d × c; 2. Cf3, ecc.; opp. 1...., b5; 2. A × a7, ecc.); 2. Ab5, ecc.

Digitized by Google

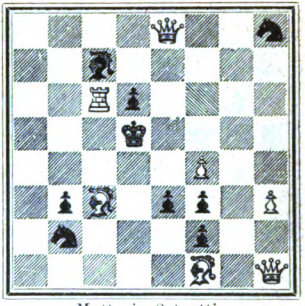
N. 42. — Di A. F. Mackenzie.



Matto in 3 tratti.

1. Dh3, g4 (opp. 1...., f2; 2. D×g3, ecc.; opp. 1...., R×c5; 2. Cd7†, ecc.; opp. 1..., Re3; 2. Cd5†, ecc; opp. 1...., altro 2. Df5, ecc.); 2. Dh6, ecc.).

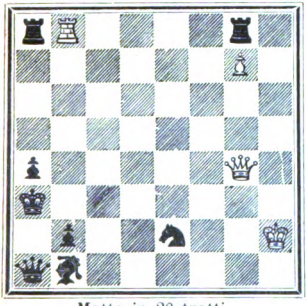
N. 43. — Di A. F. Bull.



Matto in 3 tratti.

1. f5, e2 (opp. 1...., Cd3: 2. Tc4!, ecc.; opp. 1...., Ab6; 2. Tc5†, ecc.); 2. D×e2, ecc.

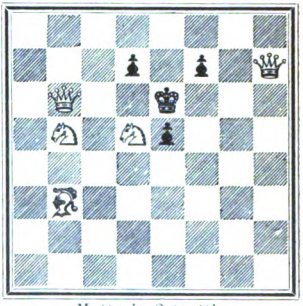
N. 44. — Di G. A. Shinkman.



Matto in 20 tratti.

1. Db4†; 2. Dc4†; 3. Dc5†; 4. Dd5†: 5. Dd6†; 6. De6†; 7. De7†; 8. Df7†; 9. Df8†, T×f8! (opp. 9...., Ra2; 10. D×g8†, Ra3; 11. Df8† poi 12. g8D. Matto); 10. g× fD†; 11. Df7†, e infine 19. Db3†, a×b; 20. T×a8. Matto. Questo è il celebre *Problema della Scala*.

N. 45. — Di G. A. Shinkman.

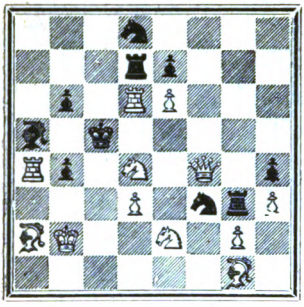


Matto in 2 tratti.

1. Aa4, ecc. L'autore di questo e del precedente problema è il compositore più fecondo che si conosca. Il numero dei suoi problemi tocca quasi i duemila!

Digitized by Google

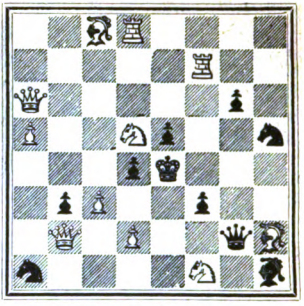
N. 46. — Di G. Lamonroux.



Matto in 2 tratti.

1. Ah2, ecc. Questo assai difficile problema è tutta altra cosa del precedente, sebbene esista una certa analogia nel primo tratto!

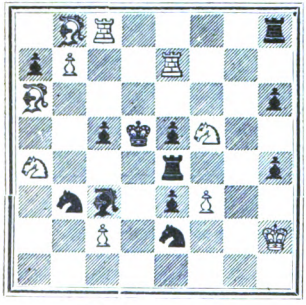
N. 47. — Di T. Taverner.



Matto in 2 tratti.

1. **Th7!, ecc.**

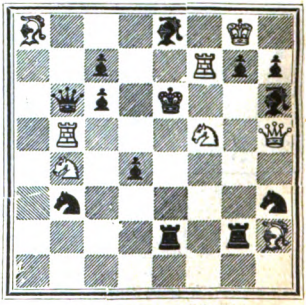
N. 48. — Di R. G. Thomson.



Matto in 2 tratti.

1. Cd4, ecc.

N. 49. — Di E. Westerbury.

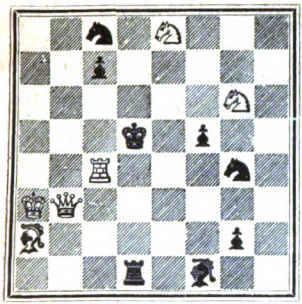


Matto in 2 tratti.

1. **Cd5, ecc.**

Digitized by Google

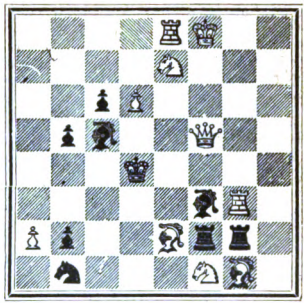
N. 50. — Di P. T. Blake.



Matto in 2 tratti.

1. Da4, ecc.

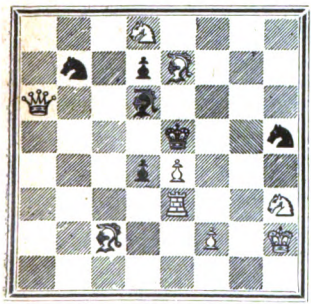
N. 51. — Di G. Heathcote.



Matto in 2 tratti.

1. Dg5, ecc.

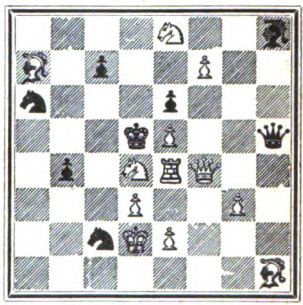
N. 52. — Di G. Klaar.



Matto in 2 tratti.

1. Af8, ecc.

N. 53. — Di G. D. Williams.



Matto in 2 tratti.

1. Dg5, ecc.

FINE.

Digitized by Google

Il possessore di questo *Manuale,* in Italia, inviando all'autore (Mirano-Veneto) o all'editore (Raffaello Giusti, Livorno) lo scontrino qui in calce, unitamente a vaglia di Lire **12,60**, avrà diritto di ricevere per questo importo, invece che per Lire 16, prezzo marcato, a mezzo pacco postale, l'opera: C. SALVIOLI, *Ultima Teoria e pratica del Giuoco degli Scacchi.* Trattato completo della moderna teoria con più di 1500 partite di torneo e di match, dal 1890 al 1913. Per l'estero aggiungere Una Lira.

Il sottoscritto ..... (Nome)

..... (Cognome)

.....

..... (Indirizzo)

invia unitamente al presente scontrino Lire 12,60 per ricevere franca di porto l'opera: C. SALVIOLI, *Ultima Teoria e pratica del Giuoco degli Scacchi.* Venezia, Ferrari, 1913.

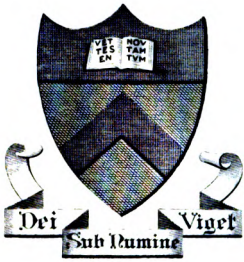
..... (Data)

..... (Firma)

Digitized by Google

ERIA LOES
W. REGEN
A — DUE

Library of



Princeton University.

From the Library
of
Walter Lowrie '90

Ali
g
Aqu
(
u
Bai
a
—
(
Beg

dice sulle ferrovie alpine e sui tagli istmi . . . . . .

Calegari A. — Brevi nozioni di calcolo i tesimale. Con figure. . . . . .

Carpini C. — Elementi di elettrotecnica. figure. . . . . .

Cintolesi F. — Dizionario di fisica . .

Cipelli P. — Diritto commerc. marittimo.

— Diritto marittimo. . . . . .

Garrone E. — Nichelatura, doratura e tatura galvanica. Con figure. . .

Digitized by Google

G. — Uccelli e caccie più comuni del
no e del livornese. Con figure fuori te-
. . . . . L. 2 —
A. — La Telefonia. Con figure . 2 —
a R. — Manuale di corrispondenza com-
ciale. 2ª edizione 1 75
B. — Manuale pratico pel tracciamento
terreno delle curve circolari. Contenente
tavole calcolate in funzione della tan-
te. Con figure 2 50
lini F. — Il tram elettrico. 2ª edizione
duta. Con figure . . . . . 2 —
ponte G. — Manuale pratico di fotografia
gelatina bromuro d'argento. 4ª edizione.
figure e tavole. . . . . 2 —
otografia artistica. Regole e consigli pra-
pei dilettanti. Con figure e tavole. 2 —
G. — Manuale del fuochista. 2ª edizione.
figure . . . . . — —
le S. — Manuale pratico dell'elettricista.
figure . . . . . 2 —
chi O. — Esemplari di disegno cartogra-
graduati e coordinati all'insegnamento
a geografia nelle scuole secondarie. 3ª edi-
e migliorata e accresciuta . . . 1 50
P. — Dizionario delle battaglie memora-
dai tempi più antichi ai nostri . 1 50

Digitized by Google